Joypad

PS2 • PS3 • PSP • Xbox • Xbox 360 • GameCube • GBA • Nintendo DS • Wii

Joypad

LE MAG DES CONSOLES

N° 172 mars 2007

Retrouvez aussi l'essentiel du magazine Edge

L'ÉVÉNEMENT !

LA NOUVELLE PLAYSTATION

SONY RÉVOLUTIONNERA-T-IL À NOUVEAU LE JEU VIDÉO ?

- La console décortiquée
- Tous les jeux à venir
- L'avis des pros

TESTS

Final Fantasy XII (PS2)
Castlevania (DS), Zelda (NGC)
Battlestations Midway (360)...

GOD OF WAR 2

Le dieu de la guerre se déchaîne une dernière fois sur PS2

CAHIER IMPORT

Shining Force EXA, simple trip ou véritable drogue ?

Etrian Odyssey, élevé à la dure
Dragon Shadow Spell, fantasy tactique
Luminous Arc, de brillantes idées...
Et l'actu des sorties en direct du Japon

Future

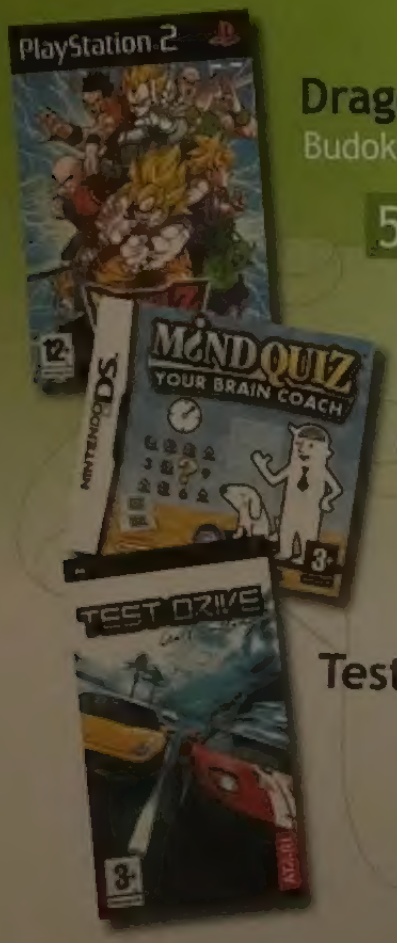
T 04161 - 172 - F: 6,50 €

JOYPAD N°172 • France métropolitaine 6,50 € • DOM 7 € • BEL 7,50 € • CH 13 FS • AND 6,50 € • CDN $ 10 • LUX 7,50 € • MAR 80 DH • PORT cont 7,50 € • TOM $ 900 F CFP

alapage.com
Loisirs actifs

Toutes les nouveautés au meilleu
sur alapage.

JEUX V



Dragon Ball z :
Budokai Tenkaichi 2
59,99€

Mind Quiz
29,98€

Test drive unlimited
51,26€

10€ offerts* sur alapage.com
En utilisant le code suivant sur le site : BHA10JOYPAD

e bon d'achat sera valable du 1er février 2007 jusqu'au 31 mai 2007 inclus pour une commande minimum de 45 euros, su
s produits neufs, hors produits soldés, proposés sur alapage.com exclusivement dans les univers suivants : Logiciels et
déo. L'offre est valable pour une seule commande par foyer. Votre bon ne pourra être utilisé sur aucun autre site acce
puis le site alapage.com. Passé ce délai votre bon sera définitivement perdu. Les bons d'achat ne sont pas cumulables
x. Ils ne peuvent être échangés contre leur valeur monétaire ou être remboursés en partie ou dans leur totalité. La
ande bénéficiant de ce bon d'achat est soumise aux conditions générales de vente du site alapage.com.

SE PASSION

Joypad n°172 du 24 février 2007
Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale : Saghi Zeini
Directrice générale finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zeini
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
Directrice marketing et commercial : Saghi Zeini
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 6,50 €
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS

RÉDACTION

Ont collaboré à ce numéro

PUBLICITÉ

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS

FABRICATION

ÉDITORIAL

Nouvelle (h)ère

D'ici quelques semaines, les choses changeront pour de bon. La PlayStation 3 sera enfin sur les étals – rupture de stocks ou non ? –, en même temps que la Wii et la 360, annonçant ainsi le paysage vidéoludique de demain. « Après, ce ne sera plus comme avant », disait l'autre. Quel futur nous réservent ces trois machines ? Oh, certainement de longues et belles années… Mais combien ? 5 est le chiffre qui vient immédiatement en tête. Mais en regardant en arrière (p. 48), la réponse n'est plus si évidente que ça.

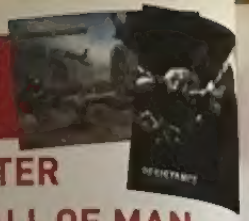
Ce qui est sûr, c'est qu'une nouvelle ère commence et qu'il n'y a plus vraiment lieu de dire next gen, toutes ces consoles, prêtes à figurer dans les pages de l'Histoire du jeu vidéo, étant disponibles. D'ailleurs, ces pages, peut-être que vous les écrirez aussi. Car ce mois-ci, Joypad plonge dans le monde du homebrew (p. 60), avec pour guide le XNA de Microsoft qui rend la création de jeux (presque) accessible à tous. On imagine déjà, sur les différents services en ligne, des « rayons » entiers de productions fait maison. Ce sera peut-être aussi le début d'une nouvelle ère de divertissements ludiques.

En tout cas, en ce qui concerne Joypad, c'est effectivement le début d'une autre ère car dès le mois prochain, vous retrouverez Lolo aux rênes de votre magazine. Nouvelle ère, nouveau hère « c » (le pauvre, il ne sait pas ce qui l'attend de bosser avec Gégé, Keem, Jérôme et Éric), vous aviez saisi je pense. La meilleure des fortunes et mes encouragements les plus appuyés à l'équipe. Et, à nouveau lecteur, je n'ai plus qu'à ajouter : longue vie à Joypad !

 # Teckos

IL N'Y A PLUS VRAIMENT LIEU DE DIRE NEXT GEN, LES CONSOLES ÉTANT DISPONIBLES

2 CADEAUX EXCLUSIFS !



LES STICKERS PS3 & LE DOUBLE POSTER
GÉANT DE MOTORSTORM ET RESISTANCE : FALL OF MAN

PlayStation
LE MAGAZINE OFFICIEL

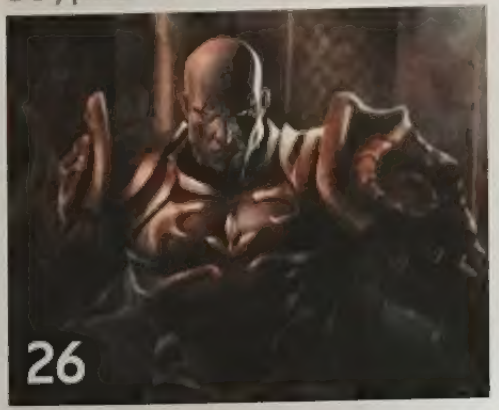
NUMÉRO SPÉCIAL
DÉCOUVREZ UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE DE JEU

Future

EN VENTE LE 27 FÉVRIER

SOMMAIRE

Joypad N°172 mars 2007



ÉVÉNEMENT P.8

LA PLAYSTATION 3
On s'est rêvés et attendue, mais mérite-t-elle d'être achetée au moment de sa sortie ? 16 pages pour vous décider.

ACTUS P.26

FINAL FANTASY III (DS) P.32
Nous sommes allés à la rencontre de Hiroshi Tanaka qui dévoile le partage plus que prometteur sur DS de *Final Fantasy III*.

EVERYBODY'S TENNIS (PS3) P.34
Le tennis fanon de Sega est un peu trop austère pour vous ? Ça tombe bien, Everybody's Tennis ne se prend pas au sérieux !

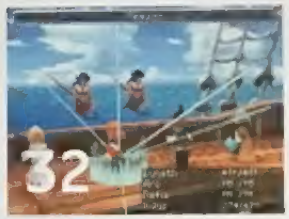
ROGUE GALAXY (PS2) P.38
Les créateurs de *Dragon Quest VIII* et *Dark Chronicle* vous concoctent un nouveau RPG : personnalisez à peu près tout dans Rogue Galaxy...

DOSSIERS P.48

LES CYCLES DES CONSOLES P.48
Sachez à quels coups de publicité certains sont prêts à tout pour vendre leurs consoles aussi vieux et inutiles...

JEUX VIDÉO ET HISTOIRE P.54
Pourquoi n'a-t-on pas encore l'équivalent cinématographique de *Guerre sans merci* pour nos jeux vidéo ? Joypad étudie la question.

LE XVIA P.60



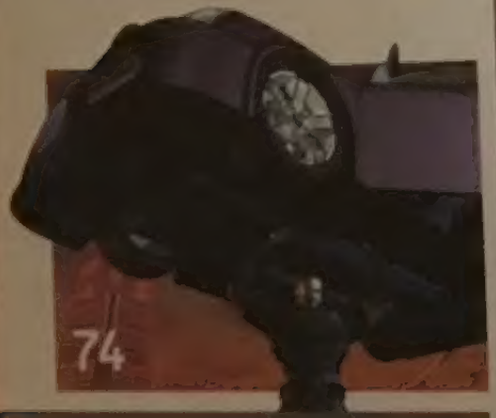
26 GOD OF WAR II (PS2) Kratos revient dans un épisode plus violent, plus épique, plus OTE. Les fans d'action seront assurément servis avec ce *II* de la guerre !

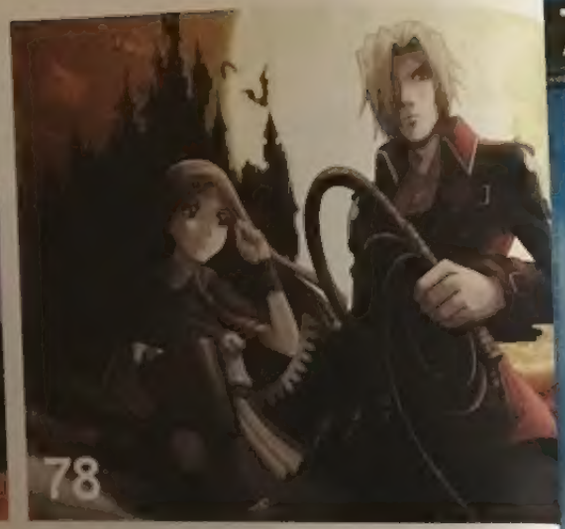
28 HOUR OF VICTORY (360) Encore un FPS sur la Seconde Guerre mondiale ? Oui mais cette fois il semblerait qu'il y ait du nouveau, en exclu sur 360

8 LA PLAYSTATION 3

SOMMAIRE

Joypad N° 172 mars 2007





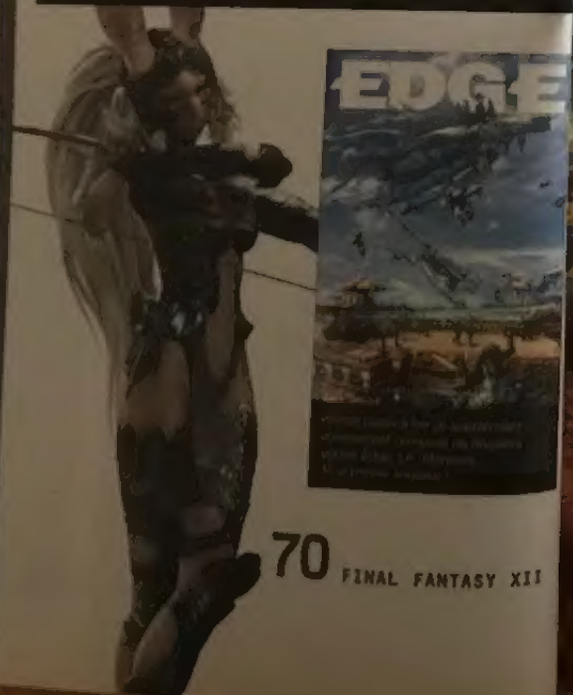
TESTS P.68

CAHIER IMPORT P.91

ET AUSSI...

68

91



70 FINAL FANTASY XII

7+

Wii

EXCITE TRUCK

VITESSE, PUISSANCE ET MAITRISE !

GARDEZ LE CONTRÔLE DE TRUCKS LANCÉS À PLEINE VITESSE AVEC LA WIIMOTE

ÉCOUTEZ VOTRE MUSIQUE EN PLEINE COURSE !*

* carte SD nécessaire et vendue séparément

Jamais deux sans trois ?

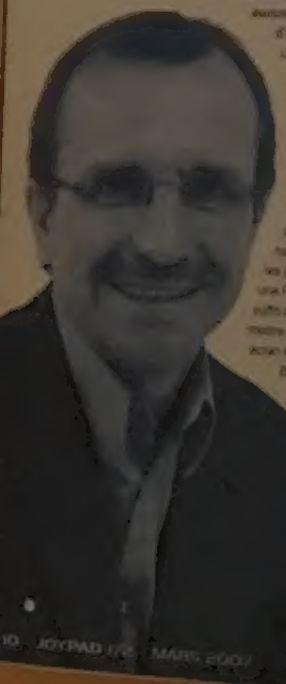
AMIS LECTEURS, L'HEURE DE LA PLAYSTATION 3 APPROCHE. UN MOIS AVANT SA SORTIE EN FRANCE, ON VOUS RACONTE NOS PREMIÈRES SEMAINES EN COMPAGNIE DE LA BÊTE.

Disponible un peu partout dans le monde des gens bien propres sur eux, la nouvelle console de Sony se fait encore désirer chez nous autres Européens. Certes, la tigresse sortant ses griffes à la fin du mois prochain, il n'y a plus très longtemps à attendre. Mais au fait, atterrir pour subir ? Adhérer ou défoncer ? Craquage ou pas craquage ? Parce que les premiers bilans américains ou japonais, sans être catastrophiques, sont assez éloignés de ce qu'on pouvait espérer d'une console dont la grande sœur s'est vendue à plus de 100 millions d'exemplaires dans le monde. Des ventes relativement calmes aux jeux, plutôt discrets dans l'ensemble : il y a en effet de quoi s'interroger sur la suite, que ce soit pour Sony ou pour le gamer prêt à signer un gros chèque. Finalement, la PS3 mérite-t-elle que l'on commence à faire des heures supplémentaires ou doit-on déjà reposer nos plumes et nos cartasses pour un tabassage en règle ? Evidemment, on se gardera bien de vous répondre. D'une part parce qu'il est trop tôt, et d'autre part parce que vous ferez votre choix en votre âme et conscience. Ce que l'on peut faire en revanche, c'est vous donner nos premières impressions sur la machine. Car on le sait tous : si certains amoureux de la marque n'hésiteront pas au matin du 23 mars, d'autres raquent fort à l'heure de devant lâcher les mirobolants de leur carte bleue. Et l'on sait aussi que dans ces cas-là, on aime être informé au maximum, ne serait-ce que pour éviter une vilaine surprise des huissiers après avoir craqué une belle saignée sur son compte en banque.

Entretien avec Georges Fornay p.10
PSP et PS3 : interfaces interchangeables ? p.11
PS Store, jeu en ligne, rétrocompatibilité, packs p.12-13
Jeux au lancement p.14-18
À venir p.20-23
Impressions p.24-25

Entretien
GEORGES FORNAY

À QUELQUES SEMAINES DU LANCEMENT DE LA PLAYSTATION 3, LE VICE-PRÉSIDENT SENIOR DE SCEE RÉPOND À NOS QUESTIONS.



Nous avons remarqué que vous ne mentionnez pas *Gran Turismo HD* et les jeux PS1 (téléchargeables sur PSP) dans votre annonce officielle : peut-on encore espérer les voir au lancement ?

Les jeux PS1 téléchargeables seront disponibles dès le « day one ». La « PlayStation Network Platform » est au cœur de notre programme, et il est stratégique de la faire vivre dès le lancement avec du contenu spécifique. En ce qui concerne *GT HD*, vous savez qu'il a été téléchargé plusieurs centaines de milliers de fois au Japon et aux États-Unis. Nous réfléchissons à un dispositif qui permettrait de le mettre à disposition du plus grand nombre sur le marché français dans le cadre d'un événement totalement novateur.

Que dites-vous à un joueur ne possédant aucune console next gen pour le convaincre d'acheter une PlayStation 3 ?

Un joueur qui souhaite passer sur une console next gen sera dans un premier temps, et ce ne sera pas une grande surprise, un joueur sur PlayStation 2 qui a accepté de payer à l'époque 470 € (3 080 francs). Les 20 000 joueurs qui sont passés au « PS3 living-room » ne se posent plus trop la question et n'attendent pas après moi. Ils ont vu et compris ce qu'était l'expérience de la haute définition et même de la Full HD sur les jeux et sur les films. Qu'ils possèdent une PS2 ou une autre machine, je crois qu'il suffit de leur montrer ce qu'est la PS3, de leur mettre entre les mains et de les connecter à un écran 40 pouces Full HD de la gamme Sony Bravia, c'est pour cette raison que nous avons un plan de démonstration dynamique dans les magasins dès le lancement. Je leur dirai ensuite de se connecter à la « PlayStation Network Platform » et de télécharger *GT HD* quand il sera disponible. S'ils sont déçus, ou ils m'appellent. La PS3 ne vaincra pas que les hardcore gamers, elle vise les joueurs expérimentés, notamment le premier million de joueurs qui a acheté une PS2 entre le 24 novembre 2000 et le 31 décembre 2001.

Et comment comptez-vous aprrès toucher le grand public, plus frileux quand il s'agit d'investir une somme importante ?

Il nous appartiendra ensuite de séduire graduellement les 5,5 millions de joueurs sur PS2 qui se déclarent à 95 % satisfait de l'expérience qu'ils vivent avec leur PlayStation. Il nous faudra rendre la machine accessible au plus grand nombre comme nous l'avons fait avec la PS et la PS2.

Certains jeux auparavant « exclusifs » à la marque PlayStation (*Virtua Fighter 5*, *GTA*...) ont été également annoncés sur Xbox 360. Comment expliquez-vous cette tendance ?

L'exclusivité des jeux sur une plate-forme devient une exception. Les éditeurs tiers ont tout intérêt à amortir le développement d'un jeu sur plusieurs plates-formes compte tenu des coûts de développement croissants.

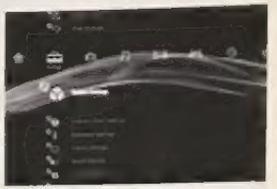
« Il nous faudra rendre la machine accessible au plus grand nombre. »

Comment comptez-vous supporter la PlayStation 2 cette année ?

La PS2 était la plate-forme la plus vendue en 2 000 avec près de 600 000 unités, soit près de 3 fois le volume de Xbox 360 d'après l'institut GFK. Vous le direz vous-même, tout le monde ne peut s'offrir une console nouvelle génération. La PS2 permettra en 2007 aux nouveaux entrants sur le marché du jeu vidéo de le faire au meilleur coût. Elle se vendra encore à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires et contrairement à ce qui s'était passé sur la PlayStation, les éditeurs tiers répondent présents et sont à nos côtés : à titre d'exemple, *FF XII*, *Tomb Raider*, *SpiderMan* et *God of War 2* chez Sony annoncent la première partie de l'année. La PS2 sera encore la plate-forme de salon en 2007 sur laquelle se vendra le plus grand nombre de jeux, probablement aux alentours de 7 millions.

PSP ET PS3 : INTERFACES INTERCHANGEABLES ?

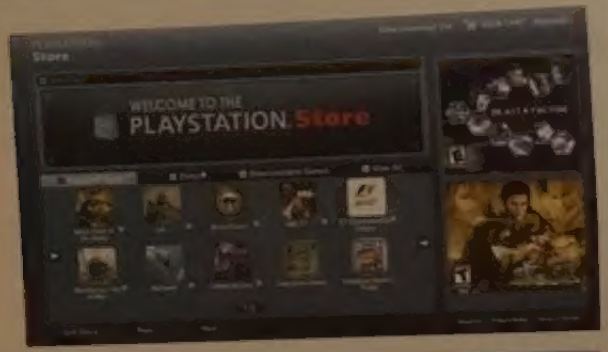
JOUER, C'EST BIEN SYMPA, MAIS ON PEUT FAIRE PLEIN D'AUTRES CHOSES, LE TOUT EST DE SAVOIR COMMENT ET SI C'EST FACILE...

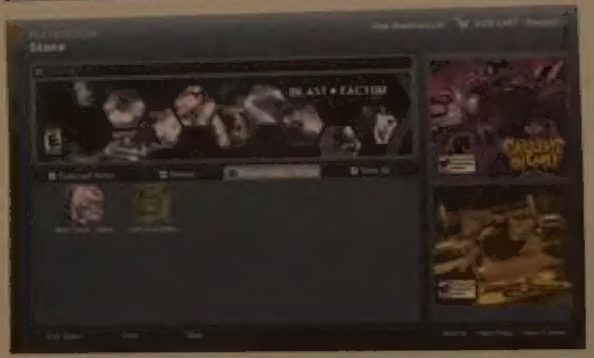


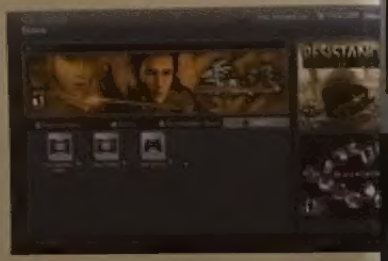
Pour la plupart d'entre vous, la première réaction face au menu de la PlayStation 3 risque de ressembler à quelque chose du genre : « Ah, ces feignasses de chez Sony, même pas foutus de pondre une interface originale, il a fallu qu'ils reprennent celle de la PSP. » Eh oui, outre cette belle coque noire capable d'afficher trois millions d'empreintes digitales simultanément, les deux machines partagent aussi leur interface, de l'agencement des rubriques via des sous-menus au petit clic du changement de catégorie. Si certains crient déjà au crime de lèse-originalité, nous préférons un « et pourquoi pas ? » finalement bien plus logique. Car il faut l'avouer, ça fonctionne très bien, que ce soit pour la ménagère de moins de 50 ans – même s'il est peu probable qu'elle arrive à allumer la console – ou pour le jeune branchouille qui se balade avec sa PSP autour du cou. Les catégories sont bien dissociées, les possibilités de réglages nombreuses et l'on trouve vite ses marques. Navigateur Internet, extraction de CD audio (avec choix de format et qualité, s'il vous plaît), visualisation d'images importées d'un disque externe ou enregistrées sur le Net, les actions possibles ne manquent pas. Et si tout n'est pas faisable (oubliez votre collection de Divx d'*Emmanuelle*), on se sent déjà plus libre que sur une Xbox 360 nettement plus cloisonnée. Bien sûr, l'ensemble est encore loin d'être parfait : écouter sa propre musique pendant le jeu est impossible et certains sites ne sont pas navigables faute des codecs vidéo nécessaires. De même, le fonctionnement de la liste d'amis PS Network est confus, et l'architecture même du service en ligne paraît encore bien incertaine. Toutefois, de l'interface elle-même aux diverses fonctionnalités offertes par la PlayStation 3, tout est en constante évolution et les mises à jour système se succèdent, chaque update venant corriger quelques bugs ou apporter son lot de nouveautés sympathiques. Bien sûr, il faudra probablement attendre quelques mois avant de tout maîtriser et de pouvoir dire si oui, Sony a fait le bon choix, mais pour le moment tout ceci nous paraît plutôt cohérent, surtout de la part d'un constructeur novice dans les systèmes d'exploitation.

Et la PSP ?

Elle va bien, merci. Il suffit d'ailleurs de la brancher sur sa grande sœur la PlayStation 3 pour pouvoir télécharger des jeux PlayStation 1 sur le PlayStation Store (après les avoir payés, évidemment, bande de radins). Le service sera en place dès le lancement de la machine, chez nous. Aux États-Unis, il est déjà possible de jouer à des titres comme *Cool Boarders*, *Syphon Filter* et quelques autres vieilleries fort bien émulées. Une nouvelle fois, on constate que le rétrogaming est à la mode !

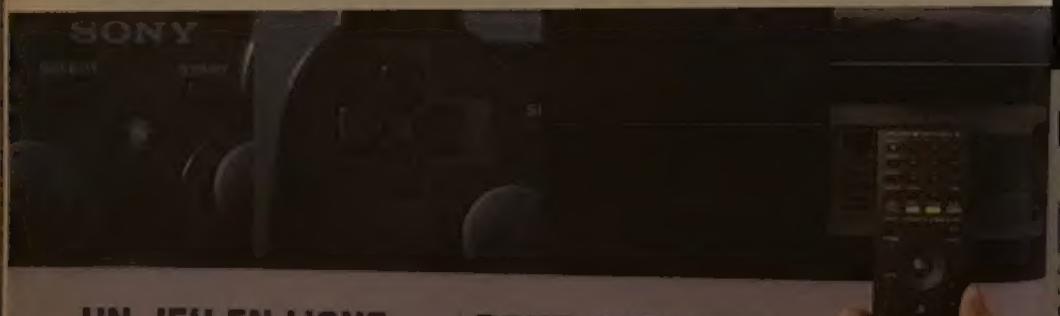






PLAYSTATION STORE ARGENT COMPTANT

Si Nintendo et Microsoft ont opté pour un système de points à acheter, Sony préfère le dollar et l'euro, plus parlants. Nous aussi d'ailleurs. Et si le marché en ligne de PlayStation 3 ne propose pas encore grand-chose en dehors de quelques petits jeux et versions PSP d'anciens titres PSone, ses débuts sont prometteurs. La navigation, un peu confuse, reste visuellement agréable et semble moins lourde que de bon vieux Market Place. Côté téléchargements, c'est du rapide même si l'on regrette de ne pas pouvoir continuer à naviguer pendant le transfert. L'ergonomie et le contenu devraient quant à eux évoluer au courant de l'année. Bonne nouvelle, le contenu proposé au lancement européen reprendra celui disponible aux États-Unis, avec quelques nouveautés spécifiques à notre marché. En revanche, pour la vidéo à la demande, il faudra attendre quelques mois. Dommage. *Lescaut* et *Navarro* patienteront.



UN JEU EN LIGNE ENFIN À LA HAUTEUR ?

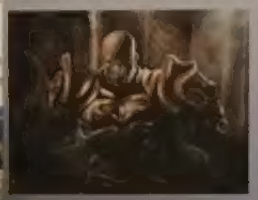
Pour jouer en ligne sur PS2, il fallait souvent passer par divers menus, chargements en autres validations de pluralistes super numériques, surtout quand on voulait juste faire un ou deux matchs sur *PES 6*. Un peu foufou mais très volontaire, Sony corrige le tir avec un PS Network qui semble parti sur de meilleures bases. L'identité, la liste d'amis, cartes (pas utilisée comme sur le Live, mais on en parle) et surtout la fluidité sont en effet au rendez-vous, les matchs sur Resistance se montrant très stables, même à 40.

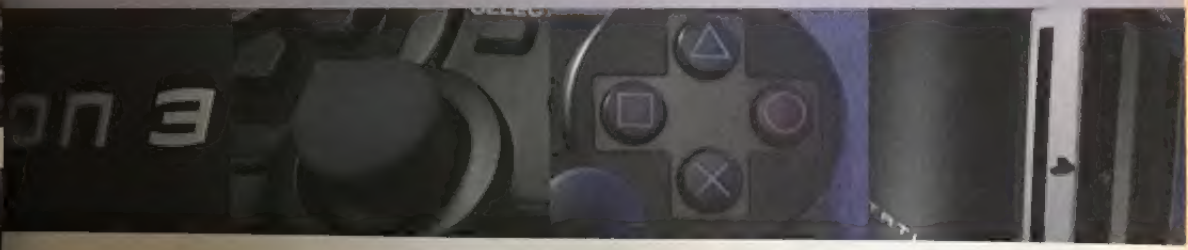
POUR QUELQUES EUROS DE PLUS...

Avec le prix de la console, c'est bien celui des accessoires qu'il serait tout aussi important afin d'avoir une meilleure idée du budget à débloquer ! Alors sachez qu'un pad Sixaxis supplémentaire vous coûtera 50 €, la télécommande pour faciliter la navigation dans les Blu-ray 25 €, le câble HDMI 25 € (mais vous pouvez utiliser le vôtre si vous en avez déjà un), le câble audio/vidéo composite 17 €, le câble YUV 25 € et enfin le câble S-Vidéo 17 €. Et bonne nouvelle, les câbles vidéo PS2 fonctionnent avec la PS3 !

RÉTROCOMPATIBILITÉ ASSURÉE ?

Depuis l'an 2000 et la sortie de la PS2, la rétrocompatibilité est devenue la condition sine qua non pour toute nouvelle machine. Que l'ancêtre soit physiquement embarquée ou que son héritage passe le cap via quelques bidouilles logicielles, il fallait pouvoir jouer aux jeux PS1 sur PS2, aux jeux Xbox sur 360 et aux jeux GameCube sur Wii. Et ce même si, au final, la fonction ne sert à rien pour 99,9 % des joueurs, vite absorbés par les graphismes de nouvelle génération. Pour la PS3, le manège reprend et gagne un étage, la nouvelle console de Sony étant capable de faire tourner la quasi totalité des jeux sortis depuis l'apparition de la première génération, fin 1994. Eh oui, ça en fait juste quelques milliers parfaitement jouables avec le tout nouveau Sixaxis (qui ne vibrera pas, malheureusement). Pour les titres fournis avec un accessoire spécifique – *Guitar Hero*, *DDR* et compagnie –, il faudra patienter pour acheter les éventuelles versions PS3 ou investir dans un adaptateur non officiel, car avec un convertisseur PS2/USB, conçu pour PC à la base, cela ne fonctionne pas. Mais en dehors de ces quelques ovnis, tout fonctionne parfaitement. Et même si la fonctionnalité ne risque d'intéresser qu'une toute petite partie des gamers, c'est toujours ça de pris, ne serait-ce que pour profiter des derniers monstres à venir cette année, *God of War 2* et *FF XII* en tête. On apprécie l'effort en tout cas, surtout quand on voit que des perles comme *La Fureur de l'Étranger* ne sont toujours pas jouables sur 360.





UN PACK PEUT-IL EN CACHER UN AUTRE ?

Des deux packs prévus et distribués au Japon et aux États-Unis, un seul a survécu à la traversée de l'Atlantique qu'a connue la PS3 ces derniers mois. Est donc le modèle 20 Go, celui que vous pourrez trouver en magasin au lancement sera équipé d'un disque dur 60 Go, du Wi-Fi intégré et d'un lecteur de cartes mémoire. Et nous, on trouve ça quand même dommage. Le disque dur ? On en trouve des gigantesques pour quelques dizaines d'euros. Le Wi-Fi ? Pas assez de bande passante pour rentabiliser sa connexion surpuissante. Quant au lecteur de cartes, il est bien venu, mais tous les appareils récents peuvent être branchés en USB. Le câble vidéo fourni avec la console est composite, le même que sur PS2! Il nous paraît en revanche très léger, limite mesquin. Dommage que Sony n'ait pas pensé à nous offrir du Component, à défaut d'un câble HDMI plus coûteux. Dans le même ordre d'idées, le câble mini-USB fourni pour charger le Sixaxis est trop court pour que l'on puisse jouer pendant la charge... En bref, on regrette de ne pas avoir le choix, surtout que la différence de prix ne concerne que des fonctions accessoires, l'essentiel (qualité d'image, confort de jeu etant passé à la trappe). Cependant, le pack 20 Go pourrait sortir plus tard, le souci de Sony étant dans un premier temps de « répondre à la demande des joueurs les plus impliqués qui plébiscitaient la version 60 Go », nous a confié Georges Tornay.

60 Go

LES JEUX DU JOUR J

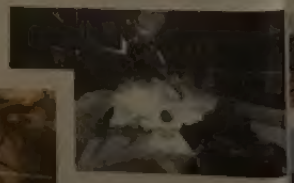
Avec pas loin de 40 titres au compteur pour son lancement français, la PS3 fait très fort, c'est un fait. Mais si qualité et quantité nous paressent être au rendez-vous, on se permet d'afficher nos préférences du moment, en attendant, bien entendu, les tests du mois prochain. D'une part car certaines bombes méritent d'être mises en avant, mais aussi parce que vous ne voulez pas voir votre banquier le jour J, n'est-ce pas ?

Resistance

QUAND LES CRÉATEURS DE *RATCHET & CLANK* MUTENT ET S'ATTAQUENT AU FPS GRAND SPECTACLE. LES MURS TREMBLENT ET LA PS3 SE DOTE D'UN AMBASSADEUR DE CHOIX.

Si originalement « écrit » par GT, MGS et Killzone, Resistance est finalement bien seul pour soutenir le lancement de la PS3. Qu'à cela ne tienne, Insomniac n'en est pas du genre à se dégonfler avant d'aller au front. S'il manque d'expérience en la matière, le studio anglais débarque en terrain connu, et ça fait déjà la différence. Côté style, Resistance marie avec bonheur les références du genre. *Call of Duty* et *Half-Life 2* en tête. Batailles sanguinaires et explications scénaristiques, le mélange est efficace, cohérent et bien mis en scène au travers de cinématiques et autres scripts d'ambiance. Moins bourrin et artificiel que *Call*, plus chaleureux et enlevé qu'*Hl 2*, la recette devrait convaincre. Fort de son expérience sur *Ratchet*, Insomniac s'est de plus fendu d'un arsenal aussi complet qu'amusant. Ajoutons à cela une réalisation plus qu'honnête (certaines textures sont moches, mais ça envoie quelques polygones et le design poutre), ainsi qu'un multi prometteur et l'on tient sans conteste le titre le plus intéressant du catalogue.

Éditeur : SCEE
Développeur : Insomniac Games

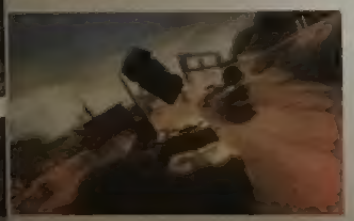


Virtua Fighter 5

DEPUIS SON ARRIVÉE ET APRÈS DES MOIS DE RÊVES ÉROTIQUES POUR BEAUCOUP D'ENTRE NOUS, IL TOURNE EN CONTINU À LA RÉDAC' : *VF 5* EST LÀ, ET IL FAIT TRÈS MAL.

Il ne faut d'ailleurs que quelques minutes pour que le très attendu *Virtua Fighter 5* ne fasse ses premières victimes : les amateurs de graphismes ahurissants et d'efficacité technologique risquent en effet de faire la moue devant les (relativement) longs chargements du jeu. Surtout quand ils annoncent des arènes très inégales : parfois jolies, souvent quelconques, elles se montrent très discrètes et n'auront aucun impact sur le duel, murs et ring out mis à part. Tant pis, *VF 5* est un jeu de puristes et ces gens-là n'aiment pas se faire éclater contre un gnou avant de perdre les trois quarts de leur barre de vie dans une chute sans fin. Et puis de toute façon, l'animation rattrape bien la sauce, coups et projections diverses se montrant mieux décomposés qu'autrefois. Cela dit ça reste toujours aussi sec, et les affrontements ne durent en général pas bien longtemps, surtout contre un joueur un peu doué. Mais c'est ça *VF 5*, et c'est pour ça qu'on l'aime. Joueurs de bon goût, à vos kimonos !

Éditeur : Sega **Développeur :** Sega

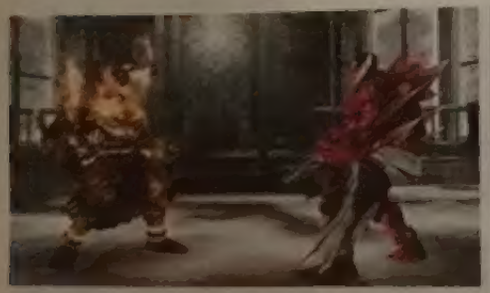


Motorstorm

APRÈS SES SPÉCIALES WRC AU CORDEAU, EVOLUTION RÉGRESSE AU STADE DE LA BOUE, DE LA POUSSIÈRE ET DU FACE-À-FACE AUTO-MOTO GARANTI 100 % TÔLE FROISSÉE.

Lors de l'E3 2005, *Motorstorm* a eu droit au même traitement que *Killzone*, c'est-à-dire une vidéo aussi impressionnante que trompeuse, pour un grand public qui a mis du temps à s'en remettre, et à redescendre sur terre au passage. Deux ans après, alors que le titre d'Evolution tourne enfin sur nos consoles, la baffe est tout de même de taille. S'il est encore loin du rendu et du dynamisme des images de synthèse entrevues jadis, *Motorstorm* arrache bien. Pistes immenses aux multiples embranchements, concurrents divers et variés, effets spéciaux par paquets de douze, c'est la fête pour les prunelles, surtout en HD. Pas vraiment technique à jouer mais très exigeant en matière de concentration (les collisions et erreurs de trajectoire sont punitives au possible), cette évocation bouseuse des *Destruction Derby* d'autrefois ne fait pas dans la dentelle. Dommage que le contenu nous paraisse si limité à première vue... Heureusement, le jeu en ligne est au rendez-vous, contrairement à la version japonaise.

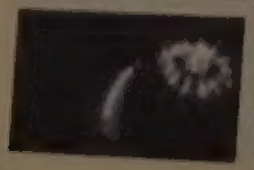
Éditeur : SCEE **Développeur :** Evolution

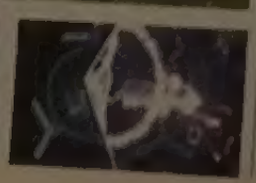


PlayStation Network

Comme Microsoft et son couple Market Place / Xbox Live Arcade, Sony lance sa plate-forme de téléchargement de jeux et autres démos inédites. Comme sur 360, on retrouvera les démos de plusieurs jeux, de *Gran Turismo* à *Formula 1*, en passant par *Motorstorm*. Plus intéressant, *Gran Turismo HD Concept*, dont on n'en sait encore rien, qu'il sera du lancement mais ne tardera probablement pas. Sony aura aussi commencé 10 heures, un circuit de Monaco et nouveau et 3 modes. Compatibilité avec divers volants – Sony n'a pas encore fourni le G25 – version de sortie, espérons-le.

Virtua Tennis 3 est sympa et *Drift Mode* plus addictif qu'une aventure de Jack Bauer ! cette vraie bouse dans mon de soutenir les fans de la série pour un long moment. Sega, de son côté, pourra compter sur les vols de ceux qui veulent nostalgiser aux scènes de *Virtua Fighter 5*. En HD mais pas vraiment au niveau de ce que la console peut offrir. *Dark Resurrection* nous rongera, jouable en ligne et pas vilo d'or, environ 15 € je trouve ça bien. Les gens aux se partageant le stade de la pièce, avec du choix de *Doomsday Wars Ufbeat Factor*, de *Testament Gunpabull*, du *Sudoku*, des *Lemmings* et un shoot sauvé, *Flow*. Il y a de quoi s'amuser, donc !





Virtua Tennis

Longtemps fantasmé lui aussi, le nouveau *Virtua Tennis* saura probablement ravir le cœur de ceux qui ont su attendre toutes ces années. À la fois plus spectaculaire, plus beau et moins pris de tête que *Top Spin 2* sur Xbox 360, *VT 3* a su rester fidèle à ses racines. Si l'on apprécie son World Tour toujours plus fourni en rencontres et mini-jeux sympathiques, on ne peut en revanche que regretter l'absence de jeu en ligne pourtant disponible sur la version 360. Franchement, là, y a faute.

Éditeur : Sega **Développeur :** Sega

F1 Championship Edition

Pas très présente sur consoles depuis que Sony s'est offert l'exclusivité de la licence officielle FIA, la Formule 1 fait toutefois une entrée remarquée avec un *F1 CE* qui semble bien armé pour te faire aux exigences des fans de la discipline. Si le jeu ne couvre que la saison dernière (sauf !), les nombreux réglages permettent de calibrer le gameplay pour plus ou moins de réalisme. Et comme c'est vraiment beau, très fluide et qu'il y a du multi en ligne, on attend l'avis des experts avec impatience.

Éditeur : SCEE **Développeur :** SCE Liverpool

LES JEUX NEXT GEN DEBARQUENT SUR VOTRE MOBILE

EN EXCLUSIVITE CHEZ ORANGE

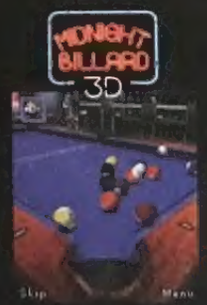
orange

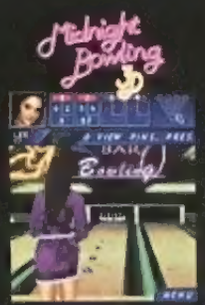
Avant

AUJOURD HUI

PLUS BEAUX, INTEGRALEMENT EN 3D ET DISPONIBLES EN EXCLUSIVITÉ, JUSQU AU 31 MARS 2007 SUR LE PORTAIL ORANGE WORLD

Jeux disponibles sur plus de 100 téléphones dont le Sony Ericsson K610i





POUR TELECHARGER CES JEUX, C'EST FACILE :
1. Vous envoyez un seul SMS non surtaxé
2. Vous recevez un lien permettant de consulter le catalogue de jeux
3. Vous ne payez que si le téléchargement est réussi

Par SMS, envoyez NEXT au 33123* Prix d'un SMS

Prix des jeux Next Gen : 6.99€.

gameloft

Def Jam: Icon

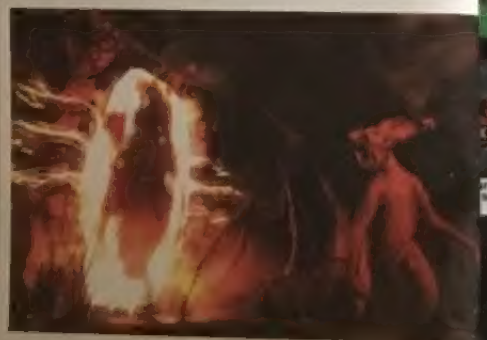
Déjà mis à l'épreuve à l'époque de Vendetta sur Xbox et PlayStation 2, *Def Jam* vera cette fois épaulé par le moteur de *Fight Night 3* pour des mandales surpuissantes de dynamisme. La nouveauté de cette édition ? La gestion du beat box ! Plus importante que jamais, la musique fait réagir le décor en rythme et vous permet, si vous le connaissez et le maîtrisez, d'exploser encore plus violemment votre adversaire (particulièrement si c'est Sean Paul, en fait !). De la finesse en barre à mine, quoi. On a déjà hâte d'y être, surtout en ligne.

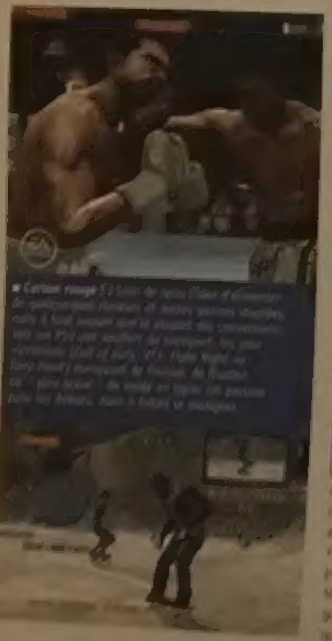
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Chicago

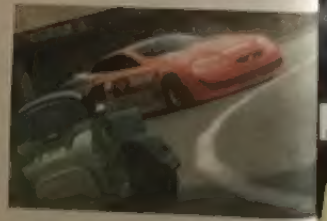
The Elder Scrolls IV Oblivion

Ce n'est pas parce qu'il est sorti depuis un bail sur PC et 360 qu'*Oblivion* ne figure pas dans le top du top de ce que vous pourrez acheter avec votre PS3. Réalisation dantesque, ambiance captivante et profondeur abyssale sont les atouts maîtres d'un jeu comme on n'en fait pas beaucoup. Et comme les divers add-on et mises à jour sont directement fournis sur le disque, pourquoi se priver d'une expérience aussi intense ? On espère au passage que les loadings et autres bugs un peu bêtes se feront plus discrets.

Éditeur : Ubisoft **Développeur :** Bethesda







Et les autres ?

SORTI DE CES SEPT JEUX TRÈS ATTENDUS PAR LA RÉDAC, QUE RESTE-T-IL DU LINE-UP DE LA PS3 ? EH BIEN PAS MAL DE CHOSES DONT CERTAINES PLUTÔT INTÉRESSANTES, JUGEZ PLUTÔT.

Si rien ne montre que très peu différent du système votre sur 360, *Ridge Racer 7* apporte tout de même quelques nouveautés appréciables, que ce soit au niveau de la richesse du Soleil, plutôt agréable. Chez EA, *Fight Night 3* et *NBA Street Homecourt* font dans le sport spectacle, idéal pour faire tomber son écran HD. Plus tiède malheureusement, *FEAR* reste très efficace pour ses quelques scènes subtiles. Moins convaincant que son prédécesseur, *Call of Duty 3* impressionne toujours pour les fans du genre seulement. *Kiwi*, lui, revient de ses cendres comme la fausse bonne idée. Spinnin' Cat fait le malin sans grand intérêt pour les fans du vieux Sam lui-même. Les quelques problèmes, enfin, si l'on met de côté les quelques bugs surprises (*NFS Carbon*, *Enchanted Arms*) et autres sorties sportives toujours régulières de la qualité, à vous suivre même quelques sorties plus certainement moins intéressantes comme *Sonic*, *Ganz*, *Gundam*, *Le Tavern* et *Marvel Ultimate Alliance* que nous tait l'outrage de ne

GOÉLAND PRODUCTIONS
CATALOGUE GÉNÉRAL DISPONIBLE CONTRE 1,98€ EN TIMBRES À :
GOÉLAND PRODUCTIONS -BP 666-
93366 NEUILLY PLAISANCE CÉDEX
COMMANDE PAR TÉL : 01 49 44 77 00
DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H ET LE SAMEDI DE 10H À 17H
COMMANDE EN LIGNE SUR NOTRE SITE INTERNET :
www.goeland.fr

RETROUVEZ TOUS CES MODÈLES À
"LA BOUTIK"
17 RUE KELLER 75011 PARIS
14 RUE DE L'ARCHE SECHE 44000 NANTES
58 RUE DE L'AIGUILLERIE 34000 MONTPELLIER

BON DE COMMANDE
GOÉLAND PRODUCTIONS - BP666 - 93366 NEUILLY PLAISANCE CDX
Vos coordonnées
Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Téléphone
Email
Signature
Référence
Quantité
Taille
Prix
Total
Port
CR
TOTAL GENERAL
Frais de port (Métropole)
1 à 2 articles : 4,80€
3 à 4 articles : 6,70€
5 à 6 articles : 7,30€
7 à 8 articles : 7,30€
9 articles et + : 9€
Mode de règlement : (Cochez la case)
Chèque
Mandat ou mandat cash
Contre-remboursement
Carte bancaire
Date d'expiration

www.goeland.fr
www.laboutik.fr

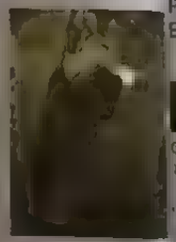
ALORS, ÇA VIENT ?

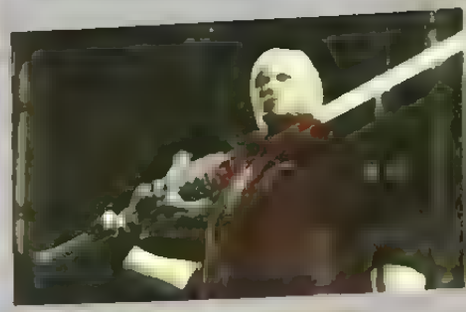
LES TITRES QUE NOUS ATTENDONS LE PLUS ET QUI A DECOLLER DANS LES MOIS QUI VIENNENT

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

A ATTENDRA AVANT D'Y JOUER. MAIS S'IL Y A BIEN ERSION PLAYSTATION 3, C'EST *MGS 4*

S





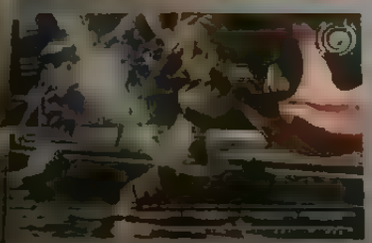
Devil May Cry 4

POUR SON RETOUR EN HAUTE DÉFINITION, *DEVIL MAY CRY* SE PAIE EN TOUTE LOGIQUE LA PLAYSTATION 3 ET UN NOUVEAU HÉROS

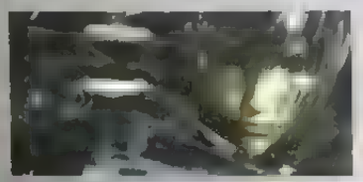
M

algré un deuxième volet décevant
la série *Devil May Cry* reste
un monument du beat'em all mode
Grâce à son univers gothique très ré
Que son gameplay fun nerveux, aria
place parmi les séries dont on attend chaque
épisode avec impatience. Le qu
La
Si
avec un festival d'effets spéciaux réussis
et une animation speed et fluide. Le système

Editeur : Capcom **Développeur**
Sortie : Courant 20



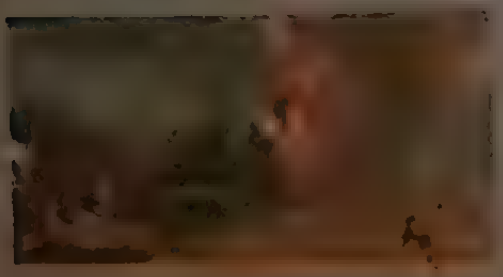
Final Fantasy XIII & Final Fantasy XIII Versus



ALORS QUE *FINAL FANTASY* VI ARRIVE À PEINE EN EUROPE
SQUARE ENIX PRÉPARE DE NOUVEAUX ÉPISODES SUR PS3

C

avant par la forme
à une doublette avec
de la saga. On ne



Heavenly Sword

I

White Knight Story

D

Ninja Gaiden Sigma

A

Lair

O

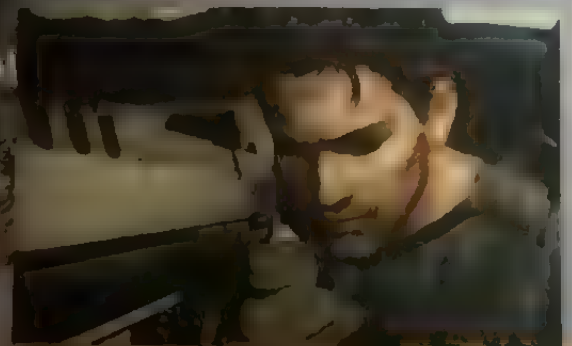
Singstar

K

Et ce n'est pas fini...

SI NOUS AVONS FAVORISÉ LES TITRES EXCLUSIFS ET CEUX AYANT DÉJÀ ÉTÉ PRÉSENTÉS, IL Y A BIEN D'AUTRES BOMBES PRÊTES À EXPLOSER SUR PS3

T



ALORS, ON FAIT QUOI ?

VOUS AVEZ LA PS3 ET 600 EUROS SUR VOTRE COMPTE EN BANQUE. ALORS VOICI QUELQUES AVIS POUR Y VOIR PLUS CLAIR

L'avis des éditeurs

APRÈS LE SUCCÈS DE LA PS2, LA PLUPART APPARTIENT EN GRANDE PARTIE AU SOUTIEN DES ÉDITEURS. ILS ÉTAIENT NOMBREUX À VENIR NOUS RÉPONDRE

« Il va falloir du temps avant de voir des jeux vraiment impressionnants. »

Du côté de la rédac'

PARCE QUE PLUSIEURS AVIS VALENT MIEUX QU'UN, ON A DEMANDÉ À CHAQUE MEMBRE DE LA RÉDAC' DE LÂCHER SON PAD POUR AVOIR SON AVIS SUR LA PS3, SANS PARTI PRIS, MAIS SANS LANGUE DE BOIS NON PLUS

LA DATE

LE PRIX

LE LINE-UP

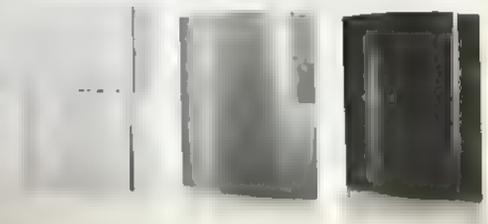
LES POINTS FORTS DE LA PS3

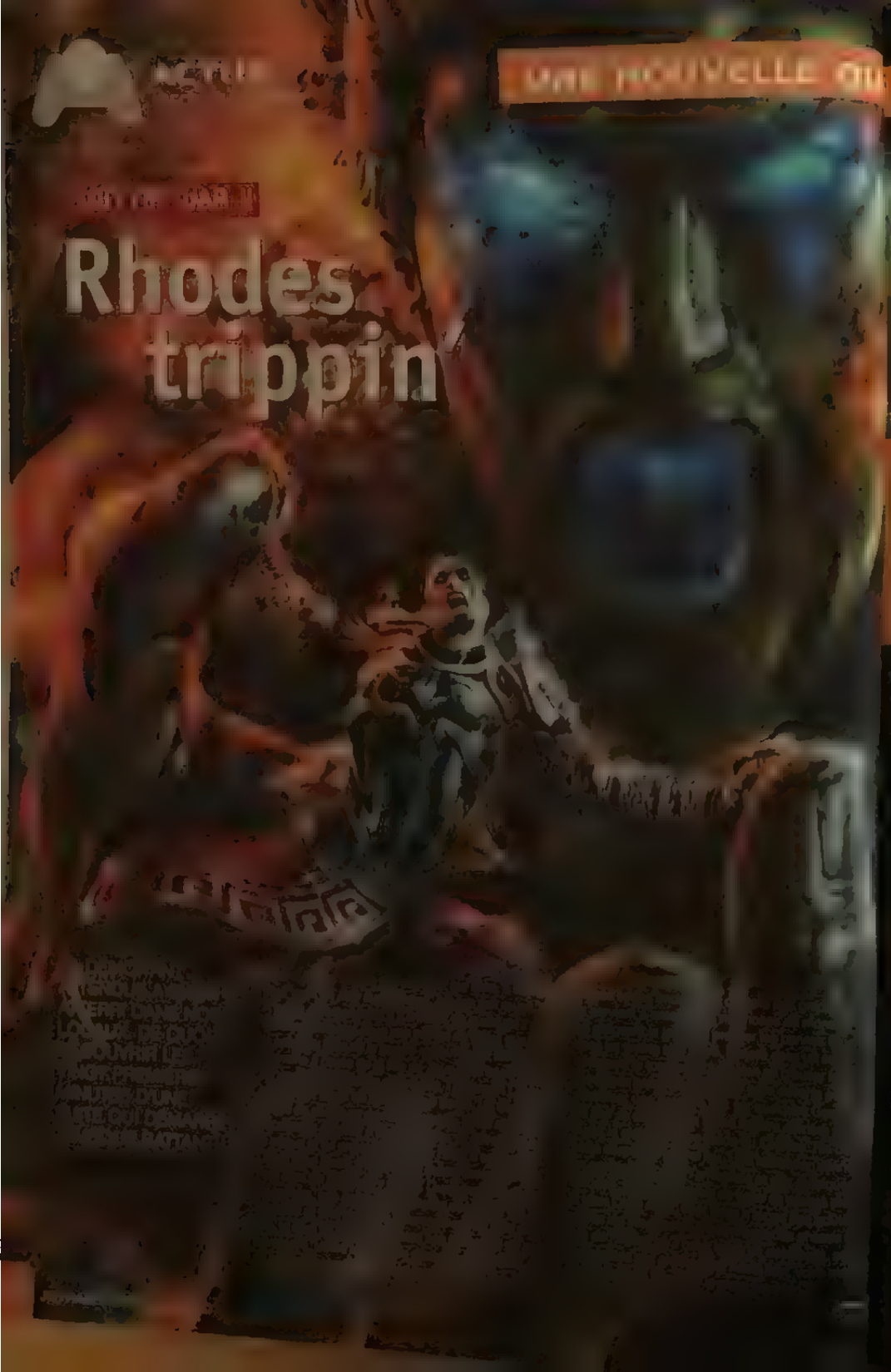
SES POINTS FAIBLES

FACE À LA XBOX 360 ?

« Si la bête est aussi puissante [illegible] et si les développeurs parviennent [illegible]

QUELLE PLACE POUR LA PS3 EN 2008 ?



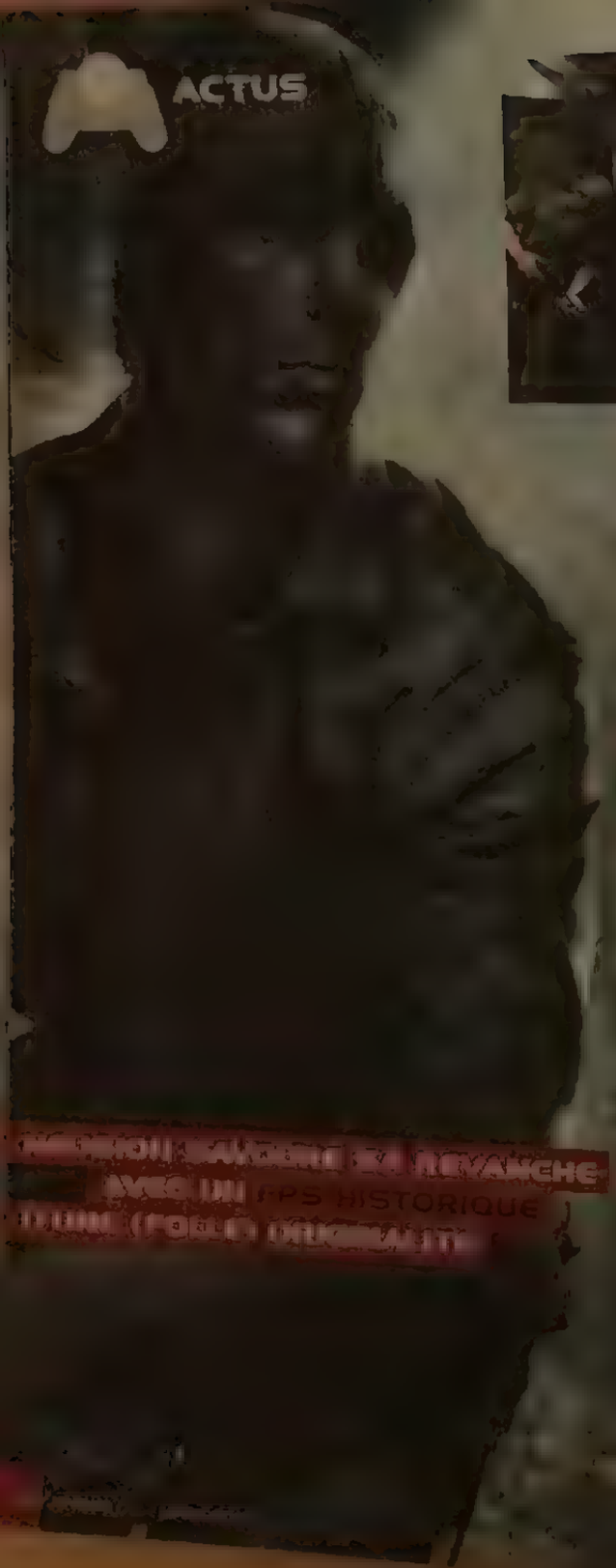


UNE NOUVELLE QU

TE ÉPIQUE ET SPECTACULAIRE POUR KRATOS

AU PROGRAMME

CALL OF DUTY : LES CHEMINS DE LA VICTOIRE (PSP) P.35
CRUSH (PSP) P.39
DIDDY KONG RACING (DS) P.43
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2 (WII) P.42
DRIVER 76 (PSP) P.43
EVERYBODY'S TENNIS (PS2) P.34
FINAL FANTASY III (DS) P.32
FINAL FANTASY XI (360) P.32
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 (DS) P.44
GUITAR HERO 2 (360) P.37
HOUR OF VICTORY (360) P.28
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (PSP) P.36
MOUNTAIN BIKE ADRENALINE FEATURING SALOMON (PS2) P.39
ROGUE GALAXY (PS2) P.38
SEGA RALLY (360, PS3) P.30
SONIC AND THE SECRET RINGS (WII) P.40
SPECTROBES (DS) P.37
SPIDER-MAN 3 (MULTI) P.33
THE DARKNESS (PS3, 360) P.43
TWO WORLDS (360) P.33
UNREAL TOURNAMENT 3 (PS3, 360) P.35
VIDÉO À LA DEMANDE SUR XBOX 360 ..... P.45
WING ISLAND (WII) P.44



Dans ma Benz !

On nous y a habitués, et *Hour of Victory* ne déroge pas aux bienheureuses règles du genre : on combattra tanks et véhicules dans cette débauffeurée estampillée Seconde Guerre mondiale. Du Sherman au Tiger, en passant par les Kubelwagens, des jeeps allemandes, tout véhicule rencontré pourra être utilisé, tuant à moyen et leur utilisation sera dévolue à une partie précise de chaque niveau... Sans aucun doute, le contraire nous entraînerait quelques problèmes de level design et vu celui, très encombré, des niveaux présentés, impossible d'y faire passer la moindre jeep, aussi ridicule soit-elle. Pas de nouveauté à espérer de ce côté-là, mais du classique. Déjà pas si mal !

HOUR OF VICTORY

L'heure des devoirs

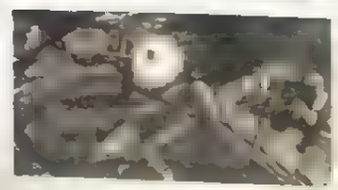
UNE MANIQUE D'ADRÉNALINE
[illegible] SECONDE
[illegible] MONDIALE
[illegible] TRAVAILLE POUR VOUS

[illegible] l'escouade regarde au [illegible]. D'abord, le major Ambe[illegible] de l'époque amateur [illegible] jours partant pour une partie de [illegible] sneak à la *Oblivion* à l'appui vient [illegible] William Ross, le British de service qui se [illegible] basses œuvres, juste bon à foncer en [illegible] sa pétoire. Enfin, déboule, en fine[illegible] Blackbull, le sniper aux nerfs d'acier [illegible] de longues distances ou d[illegible] mangé un nazi au p'tit [illegible] disiez ? Oui, car en début [illegible]

OÙ EST PASSÉE LA 7e COMPAGNIE ?

[illegible]

Sortie : [illegible] trimestre 2007 • **Machine :** Xbox 360



Reprise d'adhérence ?

SEGA RALLY [illegible] DOUZE ANS, DEPASSÉ [illegible] VENT L'ARGUÉ DEPUIS. *SEGA RALLY* REVIENT [illegible] TARTE DE JORDY

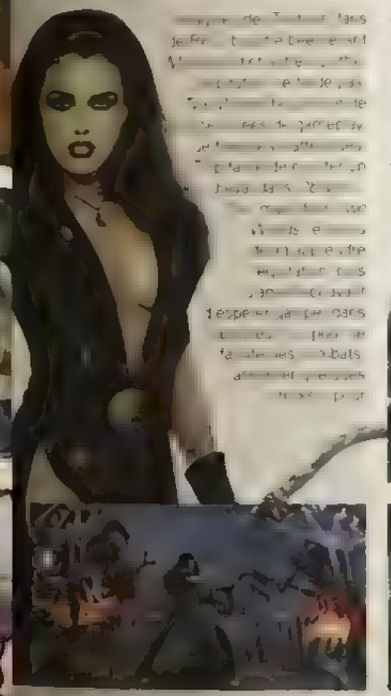
[illegible] dans la [illegible] [illegible] [illegible]

Localise à fond !

FINAL FANTASY III & FINAL FANTASY IV

Gothic'Oblivion ?

TWO WORLDS QUAND LE RPG PC SE FRAIE UN CHEMIN SUR 360, LA BLANCHETTE DE CROSOFT N'EN REVIENT PAS



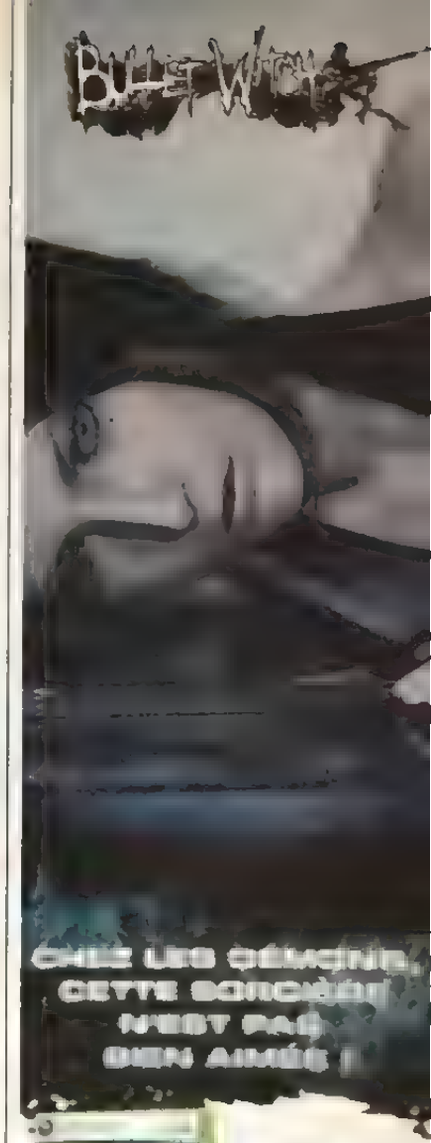
Sortie : Mai 2007 • Machine : Xbox 360

SPIDER-MAN 3

En rouge et noir

Sortie : Mai 2007

Machines : PS3 Xbox 360 Wii PS2 PSP DS GBA



www.atari.fr

16+

Changement de balle

EVERYBODY'S TENNIS

[illegible] TENNIS TROP SÉRIEUX
[illegible] TENNIS TROP RIGOLO
[illegible] ÉQUILIBRÉ ET ACCESSIBLE

Sortie [illegible] • Machine [illegible]

UNE APPROCHE JOYEUSE, COLORÉE ET ACCESSIBLE

DE [illegible] LES NÉOPHYTES

JOYPAD [illegible] MARS 2007

Dans l'arène

UNREAL TOURNAMENT 3 RETOUR EN GRÂCE POUR LE FPS LE PLUS COUI#&U JAMAIS VU ! CARREMENT IRREEL ?

Tout récemment renommé, *Unreal Tournament 3* a montré son visage lors du dernier Midway Gamer's Day pour une session multi carabinée Capture the Flag version véhiculée, le mode Corruption nous a permis de mettre la main sur quelques-uns des nouveaux véhicules, dont le fameux *Darkwalker* gantesque méduse métallique mais assurément puissante. Nouveauté avouée : l'overboard que l'on cepole à tout moment pour accélérer sa cadence, à l'origine des parties encore plus nerveuses qu'avant. D'autant plus qu'on s'accroche alors à n'importe quel véhicule [illegible] rentre dedans. [illegible] certains journalistes [illegible] tombant [illegible] actions à retenir. Mazette ! Test [illegible] de [illegible] pas explosé sur [illegible] pour [illegible] pourront s'éclater [illegible] On espère trouver [illegible]

Sortie : 3e trimestre 2007
Machines : PlayStation 3 et Xbox 360

CALL OF DUTY : LES CHEMINS DE LA VICTOIRE

Toujours la guerre...

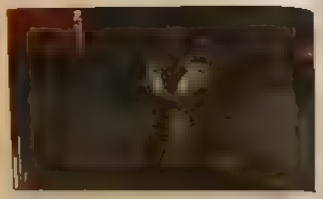
[illegible] nouveau FPS s'adapte [illegible] PSP amputée d'un [illegible] pour les 13 [illegible]

Sortie : [illegible]
Machine : PSP

BULLET WITCH

www.ateri.fr

16+



La belle équipe

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS EN ATTENDANT *MGS 4*
[illegible] ET C'EST COMME ÇA
[illegible] MEILLEURS JEUX SUR PSP ?

[illegible]

Sortie [illegible] • Machine : PSP

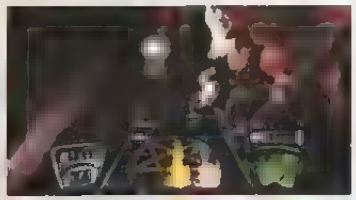
LE **VOL DE VÉHICULES EN MARCHE** ET L'UTILISATION D'UNE SECONDE ARME SIMULTANÉMENT SONT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ

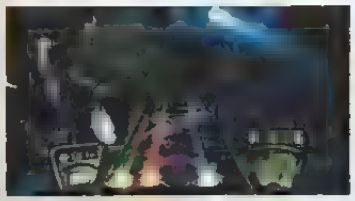
Même rengaine

GUITAR HERO 2 APRÈS UNE DOUBLETTE PS2 QUI ARRACHAIT LA TAPISSERIE *GUITAR HERO* DÉBOULE SUR 360

Malgré des avancées certaines et un gros surplus de souplesse dans le gameplay, *Guitar Hero 2* version PS2 nous a tout de même laissé un léger goût d'imperfection dans la bouche. Pourquoi donc ? Car en dehors d'Iggy Pop, Guns'n'Roses et quelques autres perles suintant le rock'n'roll, sa tracklist comportait bien trop de morceaux discutables, moyens à jouer ou à écouter. Rien de bien scandaleux mais l'ensemble manquait du côté culte qui irradiait le premier *Guitar Hero*. Mais ne soyons pas trop sévères quand même [illegible] est bien exposé, du gris sur *Free bird* et *Sweet child o' mine* et ça n'a pas de prix. Alors retrouver ces monuments du rock sur une version 360 plus nette et accompagnée d'une nouvelle guitare encore mieux finie, on dit banco. Et quand on parle déjà de pouvoir télécharger la tracklist du premier et [illegible] plus tard via un petit tour sur le Market Place, on signe des deux mains. Espérons juste que la facture ne soit pas trop salée quand il sera question de ses futures additions.

Sortie : Avril 2007 • **Machine :** Xbox 360





SPECTROBES

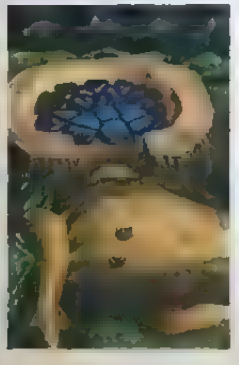
Touchez-les tous !

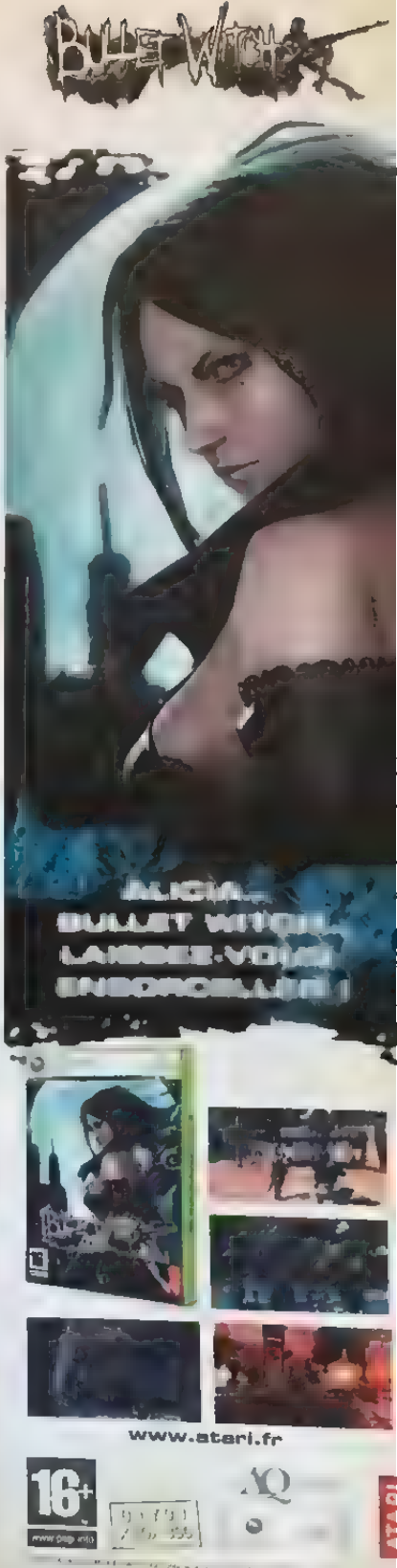
Buena Vista semble tenir un [illegible] très rassurant avec Spectrobes, que l'on peut résumer de *Pokémon* de l'espace. La comparaison avec ce classique du RPG très porté sur l'aspect collection n'est pas vaine, il sera en effet question de récupérer de nombreux spécimens pour les améliorer et les faire évoluer. Jouée de manière originale [illegible] Spectrobes [illegible] introduit aussi un système [illegible] avec [illegible] pour [illegible] des objets [illegible] Spectrobes uniques.

Pas de secteur nécessaire, il suffira de placer les cartes sur l'écran tactile et toucher les endroits [illegible] dans l'ordre spécifié. Une belle incitation à l'échange !

Sortie : 16 mars 2007

Machine : Nintendo DS

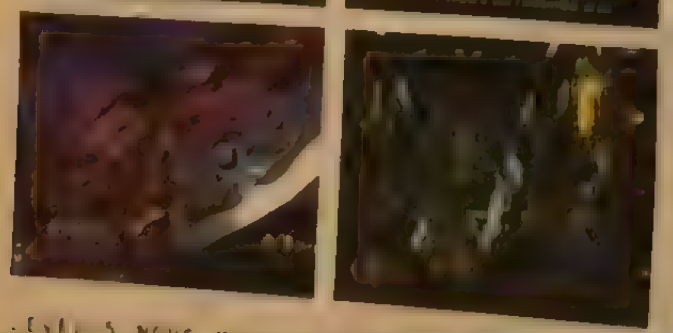




ROGUE GALAXY

L'étoile filante

[illegible] ATTEND LE DERNIER BÉBÉ [illegible] EST VIII A RAISON ?



[illegible] NOUS MONTRE TOUTE SA MAÎTRISE DU CEL SHADING
À TRAVERS UNE AVENTURE BOURRÉE D'ACTION

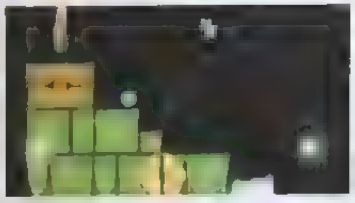
[illegible]

Prise de tête

CRUSH PERDU DANS SA TÊTE, ENTRE DEUX DIMENSIONS LE HÉROS DE *CRUSH* ENTAME SON ANALYSE SUR PSP

[illegible]

Sortie [illegible] 2007 • Machine : PSP



MOUNTAIN BIKE ADRENALINE FEATURING SALOMON

Comme l'oiseau !

[illegible]

appui on s'escrimera
[illegible] les virages et obstacles

[illegible]

Sortie [illegible] 2007
Machine : [illegible]

Renaissance ?

SONIC AND THE SECRET RINGS N'DIT QUE LA WII C'EST
[illegible] ES EN MEME TEMPS
ÇA T'MBE [illegible] SEMBLE D'ACCORD !

Sortie : 2 ma[illegible] • Machine : Wi

BONNE SURPRISE, LE HÉRISSON BLEU SEMBLE AVOIR ATTENDU
LA WII POUR RENAÎTRE DE SES CENDRES

JOY[illegible] MARS 2007

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

BURNOUT DOMINATOR

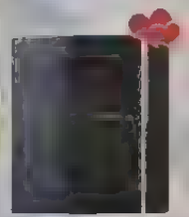
RESERVE TON JEU ET NOUS T'OFFRONS CE PORTE-CLE !*

Date de sortie 22 mars

BURNOUT DOMINATOR

*Dans la limite des stocks disponibles
Offre valable pour toute réservation
avant le 28/02/2007

NOS COUPS DE COEUR



Console Playstation 3

sur Playstation 3 XBOX 360 PSP PC

Wii

TES DE NOS MAGASINS

RON PARISIENNE

ARIS/ALESIA	01 45 42 80 69
PARIS/GOBELINS	01 47 07 33 00
SSY LES MOULINEAUX	01 46 44 46 04
ULNAY S/BOIS	01 48 19 69 59
OGENT S/MARNE	01.53.99 10.10
ROYES	03.25 73 67 29
T.LAU	05 65 60 00 19
LAIN	02 31 86 84 84
A ROCHELLE	05 46 41 80 81
JACCIO	04 95 20 25 81
ASTIA	04 95 34 94 94
ESSY	02 98 80 62 14
LAGNAC	05 61 71 65 53
ENNAUX	05 61 92 41 89
URUT	05 61 54 84 41

AUCH	05 62 05 32 62
PESSAC	05 57 02 05 49
LE BOUSCAT	05 57 22 05 97
LIBOURNE	05 57 25 50 11
MERIGNAC	05 57 92 23 93
MONTPELLIER	04 67 54 17 09
ST MALO CENTRE VILLE	02 23 18 18 23
ST MALO C.CIAL LA MALEINE	02 99 19 83 16
BLOIS C.CIAL AUCHAN	02 54 20 17 36
ST NAZAIRE	02 40 53 83 80
LAVAL CENTRE VILLE	02 43 53 36 80
LAVAL C.CIAL LA MAYENNE	02 43 68 30 78
LORIENT	02 97 21 69 73
PONTIVY	02 97 27 84 36
NEVERS	03 86 61 35 16
DOUAI	03 27 71 60 70
ROUBAIX	03 20 73 58 67
COMPIEGNE	03 44 40 48 97
FLERS	02 33 64 39 44
ARRAS	03 21 23 10 10

RIOM C. CIAL CARREFOUR	04 73 38 13 77
CLERMONT FERRAND (CENTRE VILLE)	04 73 34 08 12
CLERMONT FERRAND (LA PARDIEU)	04 73 28 15 45
STRASBOURG	03 88 52 03 52
CHALON/SAONE	03 85 93 45 08
CASTRES	05 63 59 28 03
MONTAUBAN	05 63 66 44 65
HYÈRES	04 94 65 30 58

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de 20 ans d'expérience et de savoir faire.
Une opportunité majeure importante. 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants. Aucun droit d'entrée. Pour plus d'informations, contactez ULTIMA GAMES
Centre d'activités de l'Ourcq, 45 Rue Delizy 93692 PANTIN CEDEX
Tél : 01.48.10.58.32 Fax : 01.41.83.82.98
Email : e_marchand@ultimafrance.com

Wii gotta power !

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2 DÉJÀ SPECTACULAIRE SUR PS2 *DBZ* L'EST DAVANTAGE SUR WII SUEUR EN PLUS !

Son Goku et compagnie n'en finissent plus de se mettre des bourre-pif intergalactiques. Nouveau terrain de jeu : la Wii. Forcément, avec la Wiimote et le Nunchuk de la bête, Spike a aussi bon goût de reconsidérer le gameplay, histoire qu'on n'assiste pas à un portage bête et méchant. On retrouve les mêmes qualités techniques : 6 personnages et un stage supplémentaires, le même gameplay de « out maladé » autorisant à revivre les combats tels qu'ils apparaissent dans le dessin animé pour une façon de jouer singulière. Ça vous dirait de mimer le geste des mythiques Kamehameha de Tortue Géniale et Final Flash de Végéta pour les déclencher au lieu de tapoter sur quelques touches ? Eh bien voilà, vous avez une idée de l'immersion proposée par cette version. Grâce aux capteurs de mouvements et à un placement très bien pensé des différentes actions, on y vit littéralement chaque combat, même si un temps d'adaptation reste nécessaire. On pourra toujours y jouer avec des pads GameCube, cela dit. Mais ça, c'est pour les petits joueurs.

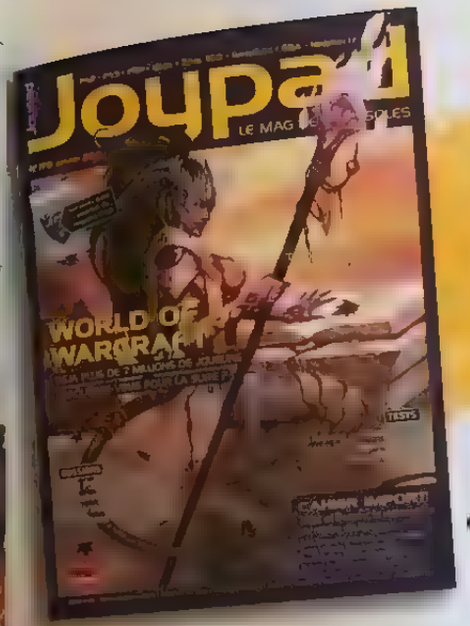
Sortie : 27 mars 2007 • **Machine :** Wii

1, 2, 3D... GAMELOFT !

3D dans ton mobile

Gameloft, le numéro un des jeux en téléphonie mobile, entre dans une nouvelle ère, celle de la 3D avec 9 titres prévus pour le premier trimestre 2007. Si le passage n'est pas encore flagrant pour des adaptations telles que *Midnight Bowling* et *Midnight Bowling 2*, il devrait pourtant se faire sentir avec *Asphalt : Urban GT*, *Massive Snowboarding*, *Asphalt 3* et *Brothers in Arms*. Le soft le plus réussi, *Brothers in Arms*, nous teste dans le rôle d'un soldat américain en mission. Ces titres, qui tournent sur des téléphones haut de gamme, devraient également être disponibles sur des modèles plus abordables. Quand on pense que la somme de 7 euros chez Gameloft est considérée comme un prix élevé, on se dit que le jeu vidéo sur mobile a encore de beaux jours devant lui.

Abonnez-vous à Joypad



POUR 3,50 € par numéro au lieu de 6,50 €*

JE CHOISIS MON MODE DE RÈGLEMENT

→ paiement annuel **38,50 €** par an au lieu de 71,50 €*

ou

→ paiement par prélèvement trimestriel **10,50 €** par trimestre au lieu de 19,50 €*

Abonnement immédiat sur www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

DRIVER 76

En réfection

Ça y est, quelques mois après le rachat de la licence à Atari, UbiSoft sort son premier *Driver*. Et c'est la PSP qui ouvre le bal avec une aventure inédite comprenant 27 missions nous plongeant dans le New York des seventies, deux ans avant *Parallel Lines*, ainsi que plusieurs modes multijoueurs. Espérons que ce volet signera la renaissance d'une série en sérieux déclin !

Sortie : Mars 2007 • **Machine :** PSP

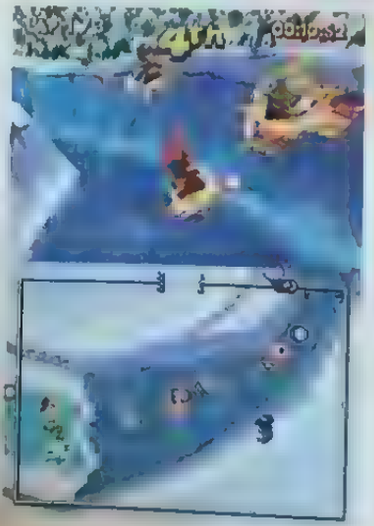
DIDDY KONG RACING

Pot de banane

Avec l'incontournable *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing* s'est illustré comme l'un des meilleurs titres de la Nintendo 64. Quelle joie de voir ce dernier débouler sur DS ! On pourra à nouveau participer à des courses endiablées aux commandes d'engins divers (kart, hovercraft, avion). L'adaptation profitera d'une réalisation solide, de nouveaux modes de jeu, de personnages inédits, des fonctionnalités tactiles (et du micro) de la portable. Et pour notre plus grand bonheur, le multi permettra de parcourir les nombreux circuits jusqu'à 8 fois du volant en local et 6 via un point d'accès Wi-Fi. Encore de grands moments de convivialité en perspective.

Sortie : 2e trimestre 2007

Machine : Nintendo DS



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Joypad - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL EP72

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joypad
au prix de **10,50 €** par trimestre au lieu de 19,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Joypad - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN E172

❑ Je m'abonne pour 1 an – 11 n° à Joypad
au prix de **38,50 €** au lieu de 71,50€*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° :

Date de validité cryptogramme
validité minimale 2 mois

1, 2, 3D_ GAMELOFT !

3D dans ton mobile

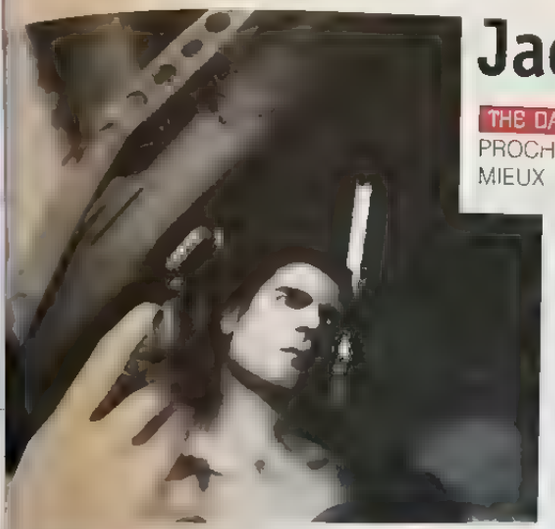
Gameloft, le numéro un des jeux en téléphonie mobile, entre dans une nouvelle ère, celle de la 3D avec 9 titres

UbiSoft

En réfection

Ça y est, quelques mois après le rachat de la licence à Atari, Ubisoft sort son premier *Driv3r*. Et c'est la PSP qui ouvre le bal avec une aventure inédite comprenant 27 missions nous plongeant dans le New York des seventies, deux ans avant *Parallel Lines*, et quelques modes multijoueurs. Espérons que ce volet signera la renaissance d'une série en sérieux déclin !

Sortie : Mars 2007 • **Machine :** PSP

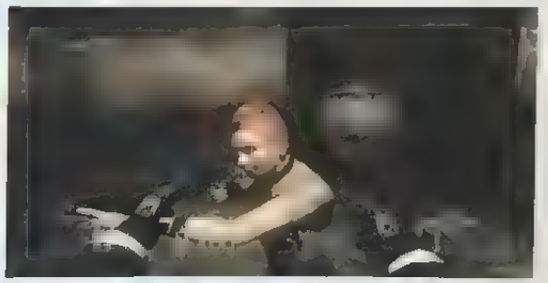


Jackie sort d'où ?

THE DARKNESS ENFIN DE NOUVELLES INFOS SUR LE PROCHAIN TITRE DES PETITS GENIES DE STARBREEZE ? MIEUX : DES IMPRESSIONS SUR LE MULTI !

On n'en avait plus trop entendu parler depuis cet été, époque à laquelle Jackie Estacado sortait de l'ombre pour nous dévoiler quelques nouveaux éléments. Outre un design de personnage plus qu'abouti, on pouvait enfin se faire une idée du gameplay et de la direction artistique. Nous ne sommes pas encore hors de portée de pouvoir nous prononcer définitivement sur le jeu, mais nous avons découvert le mode multi. Les développeurs évoquent la possibilité de jouer avec des Darklings, les petits êtres démoniaques qui sont le pouvoir de The Darkness, nous ont mis sous. Au cours de deux matchs nous avons pu apprécier l'état de la version finale, mais aussi les bestioles pour surprendre les autres joueurs, dont les débosselés avaient toutes les peines du monde à se relever convenablement. Sans doute parce que du côté de la maîtrise de l'engine, tout n'est pas encore bien optimisé. Il y a pas mal d'aliasing, ce qui ne présage pas vers le meilleur de la sortie car pour le reste, c'est vraiment fantastique.

Sortie : Printemps 2007 • **Machines :** Xbox 360 et PlayStation 3

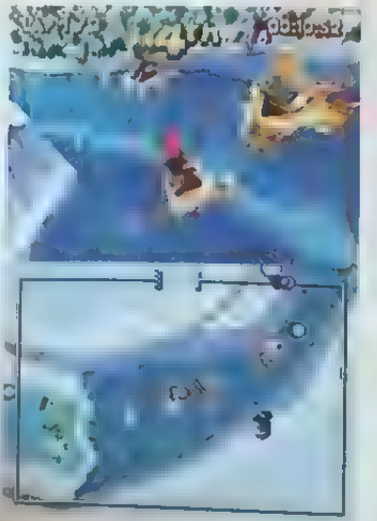


DIDDY KONG RACING

Pot de banane

Avec l'incontournable *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing* s'est imposé comme l'un des meilleurs titres de la Nintendo 64. Quelle bonne idée de voir ce dernier débouler sur DS ! On pourra à nouveau participer à des courses endiablées aux commandes de drôles de véhicules (kart, hovercraft, avion). L'adaptation profitera d'une réalisation solide, de nouveaux modes de jeu, de personnages inédits, des fonctionnalités tactiles (et du micro) de la portable. Et pour notre plus grand bonheur, le multi permettra de parcourir les nombreux circuits jusqu'à 8 fous du volant en local et 6 via un point d'accès Wi-Fi. Encore de grands moments de convivialité en perspective.

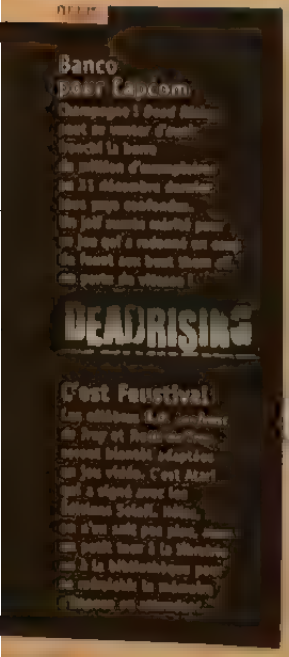
Sortie : 2e trimestre 2007
Machine : Nintendo DS

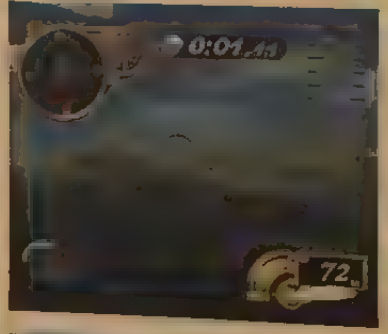


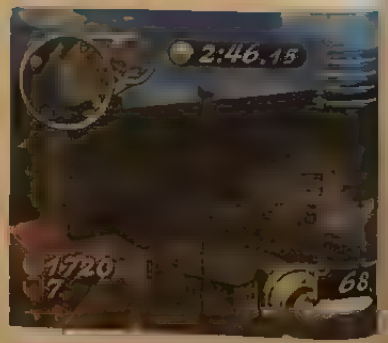
Approche finale

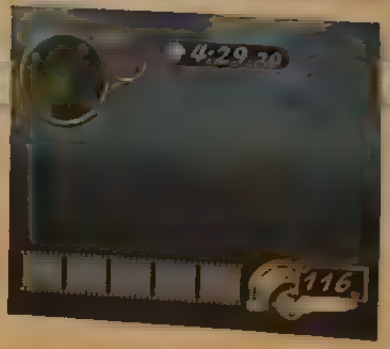
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 LE PETIT FRÈRE DE *GRAW* CONFIRME NOS BONNES IMPRESSIONS

MICROSOFT ANNONCE UN TAUX DE 3,3 JEUX (LIVE ARCADE) PAR XBOX 360 VENDUE









WING ISLAND

Vol de Wii

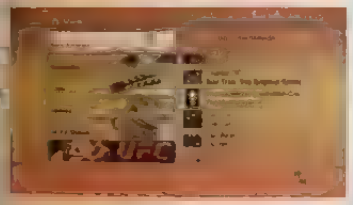
La Wii ne manque pas de potentiel, c'est certain, mais il est vrai que, pour l'heure, les jeux l'utilisant ne sont pas légion. *Wing Island* se propose de transformer votre Wii mote en avion dont les mouvements à l'écran reproduiront ceux que vous lui imprimez. Mais ce n'est pas question d'affronter de vilains terroristes ici. Il s'agit de remplir de nombreuses missions aux objectifs variés : crever des ballons, viser des panneaux, capturer des [illegible]. C'est franchement sympa et rafraîchissant, dommage que la réalisation semble d'un autre âge.

Sortie : 23 mars 2007 • Machine : Wii

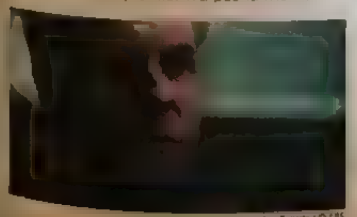
VIDÉO À LA DEMANDE

Profession canapé

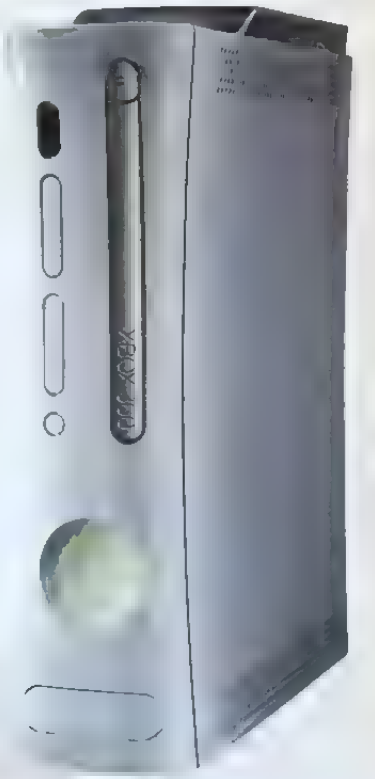
A QUELQUES JOURS D'UN NOUVEAU PATCH 360 VISANT À ÉRADIQUER LE PEU DE TEMPS LIBRE QU'UN JOUEUR CONSACRAIT AU MONDE EXTÉRIEUR, JOYPAD A MENÉ L'ENQUÊTE !



Si vous venez à peine de débarquer sur la planète 360, vous ne connaissez sans doute pas encore toute l'étendue du Market Place et ses multiples fonctions. Jusqu'à présent, ce petit marché virtuel créé par Microsoft permettait de télécharger du contenu pour vos jeux ainsi que des bandes-annonces diverses mais surtout avariées. Puisqu'en effet, ce lieu certes convivial dans le concept peinait jusqu'ici à renouveler son stock, laissant le joueur se contenter d'une bande-annonce de *X-Men III* au cinéma trois mois après sa vente en DVD ou des démos [illegible] Dead or Alive 4. Pas très sexy en somme. Mais voilà, puisque hier n'a pas le même goût qu'aujourd'hui, chez Joypad nous aimons aussi à penser que le Market Place tend à se diversifier pour le meilleur en allant piocher du côté des séries télé et des dernières nouveautés DVD, se transformant en vidéoclub à domicile d'un simple clic ! Nos voisins ricains peuvent d'ailleurs en témoigner avec les épisodes des *Experts* déjà disponibles chez eux. La taille du disque dur ne permet pas des folies. Microsoft a donc choisi une méthode simple qui consiste à conserver les téléchargements en HD ou définition standard selon les titres) en temps limité (48 heures pour les films par exemple) avant qu'ils s'effacent automatiquement. Les mieux lotis en connexion pourront aussi profiter de leur nouvelle acquisition dès les premiers 15 % téléchargés. Le concept est énorme et ses nombreuses fesses grasses incapables de bouger leur arrière-train du canapé sud-ados pour louer le dernier Scorsese. En gros, nous tous. Et si on attend toujours confirmation quant à la présence déjà de versions originales accompagnées de sous-titres et au mode d'un téléchargement chez nous jusqu'à un peu moins de 6 euros pour un film en HD aux États-Unis, sachez que cette option sera disponible cette année. En espérant sans trop y croire toutefois ne pas récupérer un contenu en fonction du pays concerné. Comme télécharger le dernier épisode du *Commissaire Moulin* alors que certains jouissent des tribulations de pépère Grissom. Rien n'est impossible !



Les Experts/© CBS



CAR L'AVENIR APPARTIENT À CEUX QUI NE SE LÈVENT PAS,

LE MARKET PLACE VA DE ICI [illegible]

JOUER, C'EST S'ADAPTER

EN QUOI LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLES RÉVOLUTIONNERA-T-ELLE NOTRE FAÇON DE JOUER ?

M

CET [redacted] CONSTITUE LE VRAI APPORT INTERACTIF DE LA NEXT GEN

ENVIRONNEMENTS VIVANTS

LA PLACE DU JOUEUR

Def Jam: Icon

Motorstorm

Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots

comment télécharger ??
82020*
LOGOSONNERIE.COM Par TEL 08 99 700 950
DE 65 000 LOGOS À COMMANDER PAR TEL AU 08 99 700 950 OU PAR SMS AU 82020
ACTU MUZIK DU MOIS
ACTU LOGO DU MOIS
TokioHotel
Schrei
POUR TOUS LES LOGOS MANGA GIRLS ENVOIE PAR SMS LA REF AU 82420 OU APPELLE LE 08 99 700 950
Jeux pour mobiles Envoie par sms la ref au 83040
CHAT BY SMS
DATING AU 61040
AMIS AU 61444
glisse MOBILE
Pour les logos envoie la ref par sms au 82020
Pour les vidéos envoie la ref par sms au 83040
VIDEOS XTREM

On achève bien les consoles...

CYCLES DE VIE ET DE MORT, DES THÈMES D'AUTANT PLUS D'ACTUALITÉ QUE LA NOUVELLE GÉNÉRATION ACHÈVE TRÈS PROCHAINEMENT SON ARRIVÉE

OUI

AU DÉBUT.

Les consoles sont aujourd'hui vouées à suivre des cycles de vie divisés en quatre temps

La stratégie de Sega table sur le long terme sur plusieurs générations

activité dans le secteur vidéoludique (Coleco, Mattel Electronics). Une situation qui a perduré puisque Sega ne s'est jamais vraiment remis de l'échec de la Saturn puis de la Dreamcast (production achevée en mars 2001 après trois ans seulement), abandonnant le terrain à Nintendo et Sony. Dans le même état d'esprit, Commodore s'est peu à peu englué, jusqu'à sa fermeture (1994), par faute de n'avoir su gérer l'évolution de sa gamme Amiga. Excepté Nintendo, aucun constructeur n'a survécu à cette ère. Les cycles constants et imbriqués que nous connaissons aujourd'hui n'apparaissent vraiment qu'avec les N64, PlayStation et Saturn, les trois consoles concurrentes sortant à un an d'écart, lançant l'engrenage infernal que nous connaissons aujourd'hui. Les coûts de production de plus en plus importants nécessitent alors des retours sur investissement plus rapides, condensent la durée d'exploitation des consoles à cinq ans.

RÉSURRECTIONS À RÉPÉTITION

Très différent du marché console, celui des PC va au rythme des améliorations mensuelles, semestrielles ou annuelles du matériel. Évolutif, toujours à la pointe du progrès, il est difficilement comparable à celui des consoles de salon, même si chaque nouveau matériel, processeur ou carte graphique suit des courbes d'évolution identiques à ce dernier en fonction de leur prix sans cesse dégressif. Pourtant, il y a à apprendre de ce marché. Et Nintendo l'a bien compris. La force de Big N tient dans sa capacité à s'imposer là où on ne l'attend pas. Quand les deux grands s'amusent à jouer à qui affiche le plus de polygones à la seconde, la firme japonaise se trace une route différente en proposant une console accessible en termes de prix et de jouabilité : la Wii. Mais auparavant, elle s'était illustrée avec ses consoles portables. Qui, en tenant une Game Boy première génération (1989) en main, aurait parié un kopeck sur sa longévité ? Écran monochrome aux teintes vertâtres, quelques infos à peine lisibles dans le meilleur des cas... Tenus deux des raisons du succès de la console portable. Pourtant, après l'échec du Virtual Boy en 1995, c'est vers elle bien portante Game Boy et ses veilles tarantelles que les dirigeants de Nintendo se tournent. Commence alors un cycle de résurrections : Game Boy Pocket (1996), Game Boy Color (1998), Game Boy Advance (2001), Game Boy Advance SP (2003), Game Boy Micro (2005). À peine une nouvelle machine est-elle arrivée à sa phase de maturité qu'une suivante débarque, toujours plus attrayante dans ses ravonnages. La recette ? Elle fut parfaitement connue du grand public dès l'apparition de la première Game Boy, et a consisté [illegible] Advance, Micro, DS et DS Lite, [illegible] Aujourd'hui, [illegible] Wii, [illegible] DSi et DSi XL, [illegible] Et jeu vidéo oblige, [illegible]

Quelques astuces...

Qui, en tenant une Game Boy en main, aurait parié un kopeck sur sa longévité ?

ARYTHMIE

te. L'option kamikaze,

n'est plus bonne qu'au rebut, dont vite

360

son plus gros marché, en Europe et au Japon. Les grandes surfaces abandonnent à regret, incapable de rattraper la vieillotte, mais plus accessible, PS2. Mais Microsoft n'a jamais fait le pari de jouer des parts sur le marché avec une seule console. Au contraire, la stratégie de Bill Gates table sur le long terme sur plusieurs générations, faire connaître la marque Xbox, fidéliser une clientèle facilement identifiable par le

, diteur Joe Ybarra, et retarder du terme Xbox après que de nombreux autres noms

, et faire tuber sur l'image de marque du producteur de Windows

, et problèmes

Xbox 360 n'est de même qu'un chaînon jusqu'à la prochaine machine. Une stratégie agressive, mais qui semble avoir pour le moment porté

(*Gears of War*) ou développés pour répondre aux spécificités d'un marché précis (*Blue Dragon* pour les Japonais). Rappelons cependant qu'au petit jeu de la primeur technologique et de la rupture de cycle, Sega fut bien plus stratégique alors qu'est

précédemment cassé les dents avec l'infortunée Dreamcast, écrasée par la force marketing de Sony. Rappelons pour la petite histoire que Peter Moore, responsable de la branche jeux vidéo de Microsoft, était aux commandes de Sega of America. Etonnant ?

PERFUSION

Vu de Microsoft, Sony mise tout sur la durée de vie exceptionnelle de ses PlayStation pour rentabiliser chacune. Lancée en 1995, la première console de Sony aura réussi à durer plus de dix ans, les chaînes de fabrication n'étant arrêtées que le 23 mars 2006. Une mort subite donc encore moins facile à digérer. Sony garde en vie presque sous perfusion, chacune de ses consoles

principalement grâce à une ludothèque établie comptant une multitude de hits, de nombreuses affaires promotionnelles (bundles consoles/jeux très appréciés) et un prix défiant toute concurrence une fois la génération suivante lancée. L'exemple de la PS1 et de la PS2 est parlant à ce propos puisque 1,4 million de PS2 se sont vendues sur le territoire américain contre 1,3 million de PS3 et 360 réunies. Seule la DS fait mieux et, exposant tous les atouts de Nintendo. Avec pratiquement des produits nés de quelque sorte (la PS3 a pourtant été conçue en tenant compte des développements de sa grande sœur en 2006), Sony ne peut compter que sur la durée de vie de ses consoles pour rentabiliser ses développements. Quitte à ce que la PS3 devra

douceur. Chère à produire en raison de composants onéreux d'excellente qualité, vendue à perte, la PS3 devra

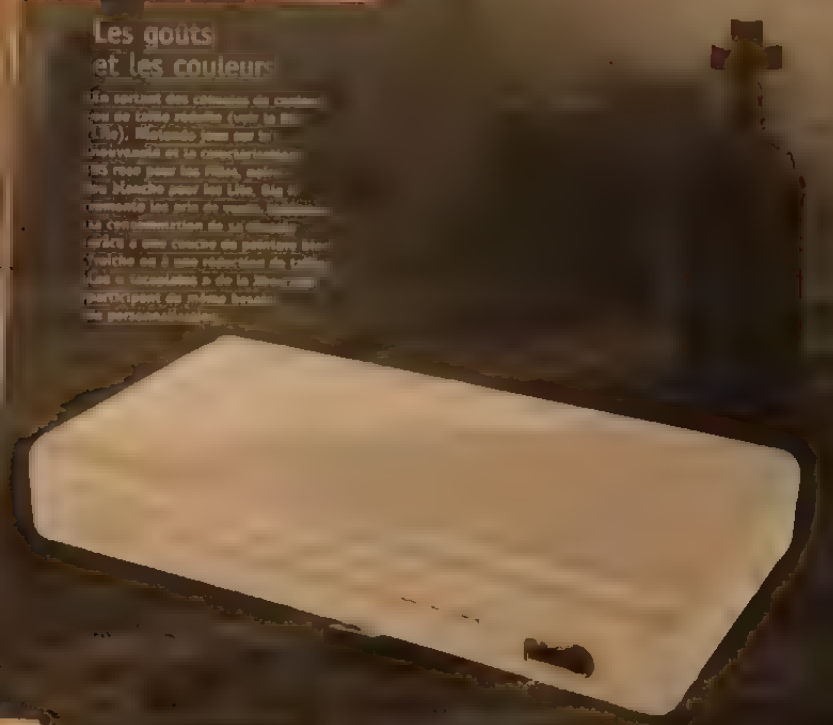
et la PS1

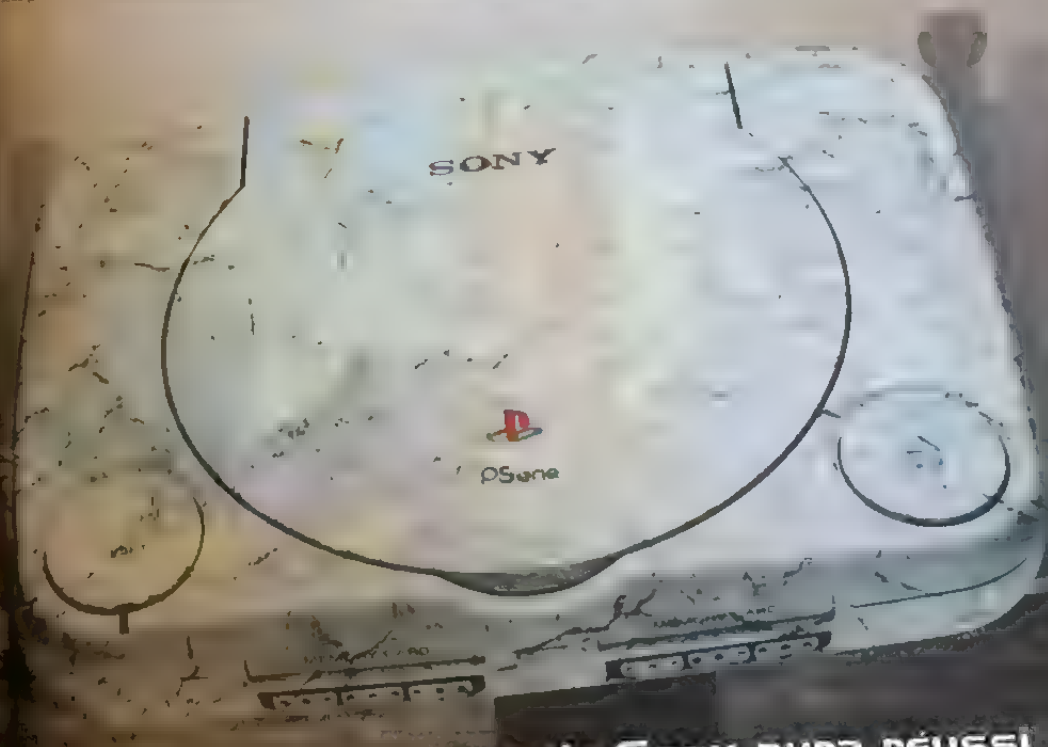
pour cela – chacun des propriétaires

Qui a dit Microsoft ?

Suite au Pc

Raphael





La première machine de Sony aura réussi à durer plus de dix ans

TOP CHRONO

1

En guise de jeux historiqu… nous avons des adaptat… de films déguisées

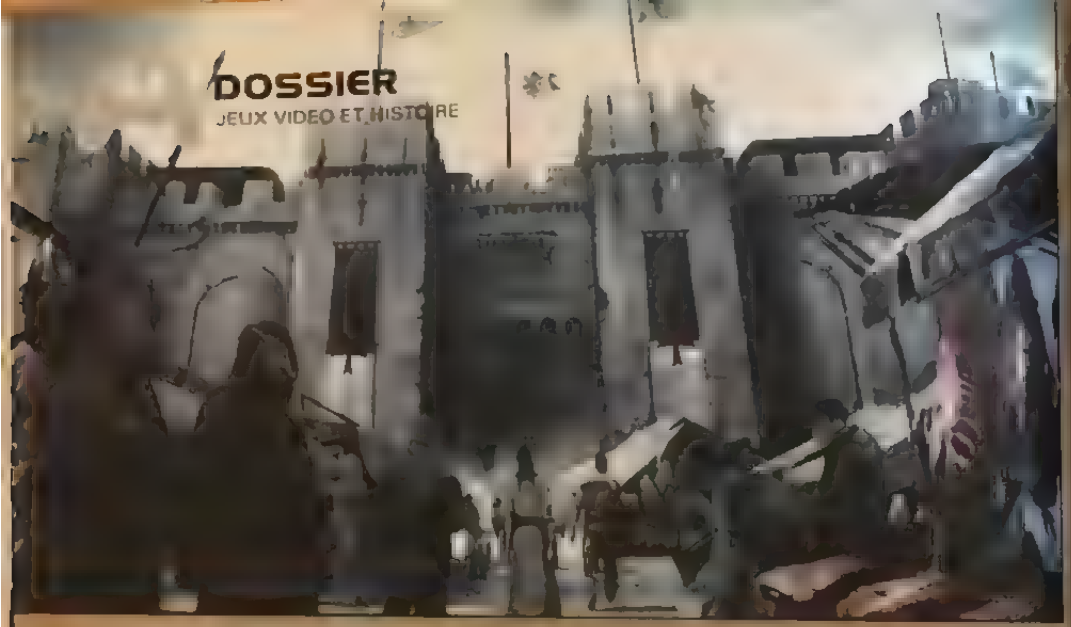
La dimension historique prend généralement fin là où le jeu commence

la dimension
conflit et de quelques
temps réel
War - Battlefields
Europe 1914 tous
pdol, les tentatives
tre. Ce qui souligne plus que
nt ambigu qu entretient le
contextes historiques

DEFINIR LE

média aussi rentable
le cinéma le jeu vidéo imite
de points le septième art
de le voir lui emprunte
», ainsi que son mode
spectaculaire Il y a
ne sur lequel c nema
c est dans la capacité
divertissement et savoir
plus haut à propos des
du Vietnam la dimension
te généralement là ou
Une fois le décor posé
d ses droits Cinéma
tiennent un rapport bien
sujets histor
alterna

Les développeurs font de plus en plus d'efforts pour ramener le contexte historique au premier plan



essent de ressembler à des grefter plus ou moins réussies, et trouvent

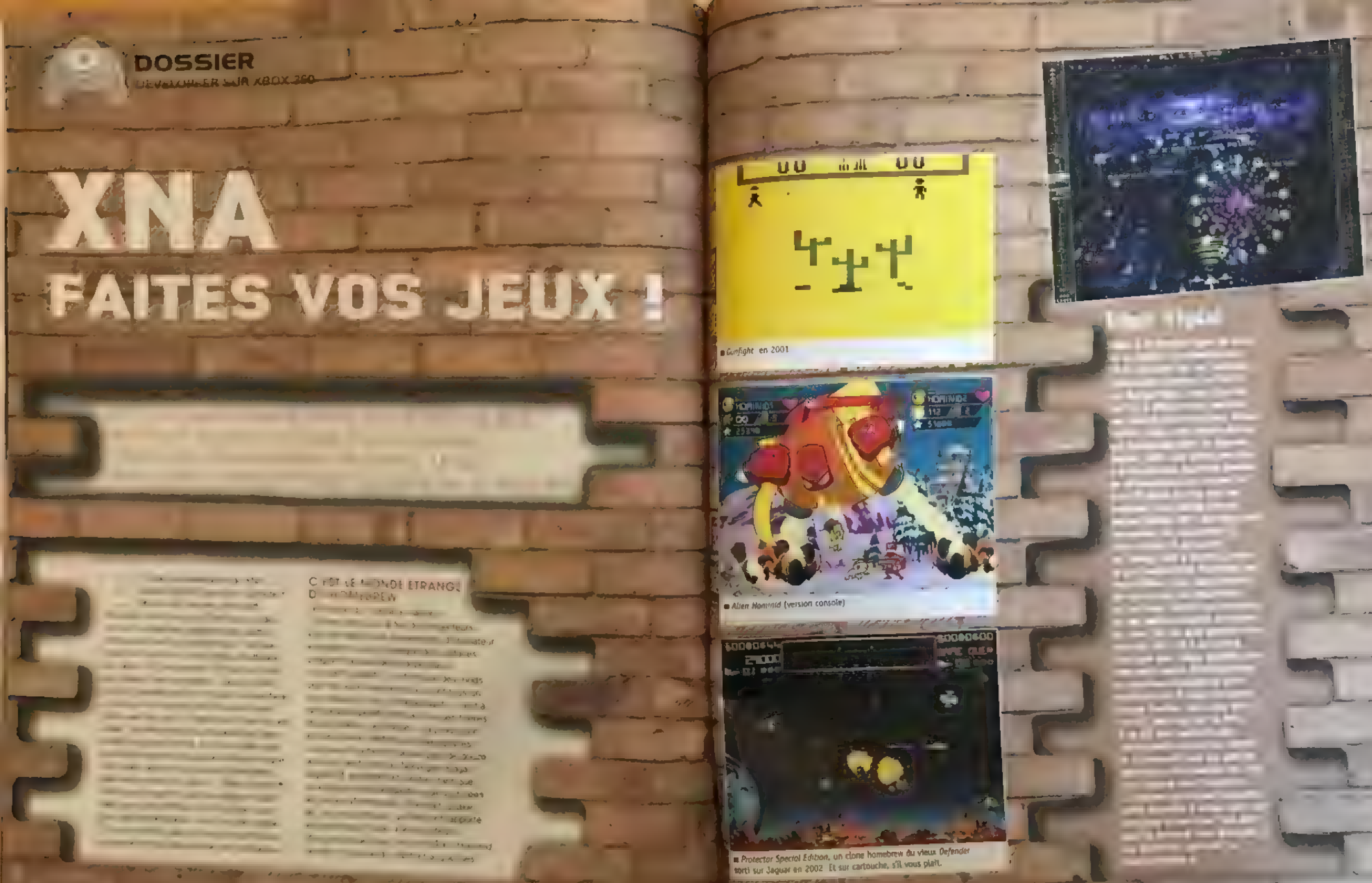
Cette évidence est apparue dep

mais conditionne-t-il rement du

au premier plan. L'une des techniques les plus répandues consiste à entrecouper

Aucun jeu western n'a encore cherché à s'éloigner des codes du genre : Gun n'échappe pas à la règle

XNA
FAITES VOS JEUX !



■ *Gunfight* en 2001

■ *Alien Hominid* (version console)

■ *Protector Special Edition*, un clone homebrew du vieux *Defender* sorti sur Jaguar en 2002. Et sur cartouche, s'il vous plaît.

En prenant en charge les tâches de bas niveau, le XNA laisse le développeur se concentrer sur son jeu

pour laquelle on a programmé de tout, de l'émulateur de NES au lecteur de MP3-DivX. Il y a aussi des furieux qui, par nostalgie émotions, ou par goût de la performance continuent de développer sur les machines de la préhistoire, et notamment sur Atari 2600. Dans ces cas-là, la passion va au bon du au lieu de se contenter de fournir une image de ROM à faire tourner en émulation sur PC, ces passionnés publient leur jeu sur cartouches. Patiemment assemblées à la maison avec boîtes et autocollants, elles sont testées une à une : du vrai travail

DES CONSOLES FOSSILE À LA NEXT GEN

À l'opposé de ces héros du minimalisme tuné VCS 2600, c'est 4 Ko de cartouche et 128 octets de code exécutable), il existe des amateurs prêts à prendre toute la puissance qu'on voudra bien leur donner. Leur nombre est assez important pour parvenir à entretenir un business model, comme en témoigne l'aventure GamePark. Le fabricant coréen sort en 2001 sa GP 32, une console portable de très grande qualité. GamePark renonce vite au rêve de la voir concurrencer la GBA. Toutefois, la GP 32 survit comme console à homebrew. GamePark ayant la bonne idée de fournir gratuitement les outils de développement sur son site. Elle accueille des émulateurs en pagaille, des portages de jeux PC, sert de lecteur de MP3 (en 2001, c'était de l'avant-garde), de visionneuse de vidéos. Au point qu'en 2004, elle connaît même une distribution officielle en Europe. Suite à des problèmes internes, la société s'est divisée, et depuis ce n'est pas une mais deux petites sœurs qui reprennent le flambeau. En 2005, est sorti la GP2X (chez GamePark Holding, les dissidents), et en mars 2007 ce sera au tour de la XGP (de GamePark tout court, la maison originale), avec la même philosophie : de la puissance dédiée avant tout au développement amateur. La question de l'ouverture des supports « en vie » pose cependant un sérieux problème. Autoriser une machine à exécuter le code des développeurs amateurs, « non signé » – c'est-à-dire non validé par le fabricant –, revient à ouvrir la porte au piratage. Il y a des gens qui rêvent de porter la 10 000e version de *Pong* sur PSP, mais il y en a d'autres moins honnêtes qui saisissent l'occasion pour développer des utilitaires servant à démarrer des copies pirates ou à retirer les protections. (cf. encadré « Le cas PSP »)

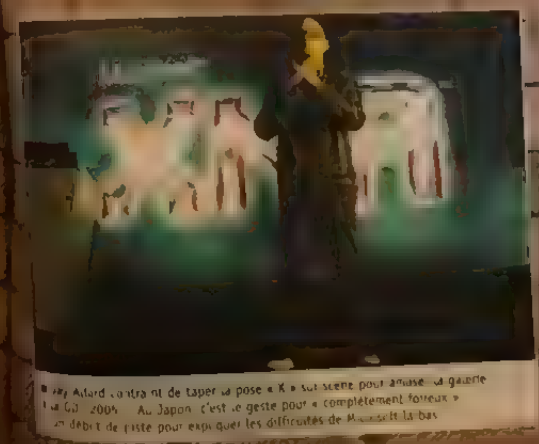
LE PARI DE MICROSOFT

Jusqu'ici, les consoles de salon étaient verrouillées, frustrant pour le peuple du homebrew. La place est à prendre et c'est le pari que Microsoft entend relever, en offrant l'accès au développement sur sa 360 avec XNA. Les motivations sont multiples : il est toujours intéressant de canaliser entre ses propres règles un phénomène qui pourrait être anarchique, à base de consoles pucées. Il y a aussi une question d'image – et donc de marché (le Linux de la PS3 interdit l'accès au chip graphique). Ce pourrait être aussi de la part de Microsoft un investissement à très long terme, car la programmation « hors cadre commercial », qui a longtemps été une passion solitaire, est devenue un instrument de réflexion. Face à des coûts et des structures toujours plus pesants, le jeu vidéo s'interroge sur la notion de créativité et sur la nécessité pressante de repenser la manière de développer. De 2002 à 2005, se sont tenues quatre éditions de Indie Game Jam où les participants, souvent des professionnels, devaient en quatre jours créer un jeu au concept original autour d'un unique impératif technique. Les lauréats furent même exposés à la très sérieuse Game Developer Conference. La formule a fait école, et des événements similaires ont eu un peu partout. Dans un style moins expérimental et plus axé sur les alternatives commerciales au jeu industriel, cette année aura eu la 9e édition de l'Independent Game Festival. En ouvrant une porte « alternative » supplémentaire, Microsoft favorise noiers voient cette salutaire dynamique de renouvellement. C'est peut-être bien y penser ce que Jay Allard, le chef du projet XNA, voulait signifier à la GDC 2005 avec l'expression « unlocking the opportunity », libérer les possibilités.

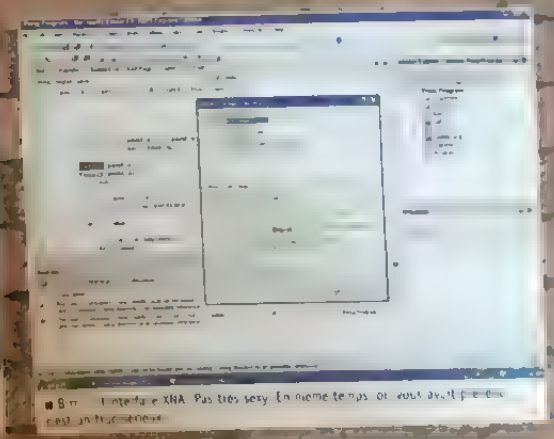
CONCRÈTEMENT, L'OFFRE XNA

Pour cela, Microsoft fait le pari de l'accessibilité. Quiconque le désire peut downloader gratuitement l'environnement XNA Game Studio Express et Visual C# Express) pour développer artisanalement sur son PC. Pour la somme de 99 $ par an, ou 49 $ pour 4 mois, on peut s'inscrire au XNA Creators Club et développer sur Xbox 360. Outre le client pour Xbox 360 à récupérer sur le Live, cette inscription donne accès à des tutoriaux supplémentaires en quantité et des services spécifiques par exemple, un site et [illegible] de la boîte. Turbosquid. Le tout [illegible] Microsoft [illegible] XNA. Game Starter Pack [illegible] au développement de petits programmes de jeux de [illegible] avec toute l'infrastructure que l'on suppose. Attention cependant, le XNA n'est pas un vaste [illegible] de construction de jeux clés en main. Il s'agit d'un environnement de travail [illegible] ce qu'il y a de plus professionnel, basé [illegible] langage C# qui [illegible] les compétences en programmation des [illegible]. Les projets XNA partagent une même structure [illegible] en 3 segments, qui [illegible] le contenu pipeline, gère les données sources [illegible] (le jeu va traiter [illegible] ets 3D, textures, sons, fichiers d'animation, etc.), le deuxième, le jeu lui-même, comprend [illegible] et [illegible] de jeu, ce que le programme doit déduire à chaque image à partir des mouvements du joueur, des A.I. etc., et enfin la phase d'affichage. La où Microsoft entend se distinguer le XNA par rapport aux autres environnements de travail, c'est en se proposant de simplifier au maximum [illegible] ces tâches au maximum. Dans le content pipeline, Microsoft fournit tout un tas de convertisseurs au format interne XNA pour les fichiers 3D, 2D, sonores et autres en provenance des principaux outils du marché. L'importation est invisible et le programmeur n'a pas à se préoccuper de cette partie du travail, ordinaire et rebarbative. Pour les étapes successives, Microsoft met à disposition du programmeur

« Je n'ai pas peur de le dire : au final, mon jeu tourne mieux qu'la plupart des jeux commerciaux sur 360 »



Jay Allard contrarié de taper la pose « X » sur scène pour amuser la galerie à la GDC 2004. Au Japon, c'est le geste pour « complètement fou/ue ». En début de piste pour expliquer les difficultés de Microsoft là-bas.



Bon, l'interface XNA. Pas très sexy. En même temps, on voit avant tout ce qu'il y a dedans.

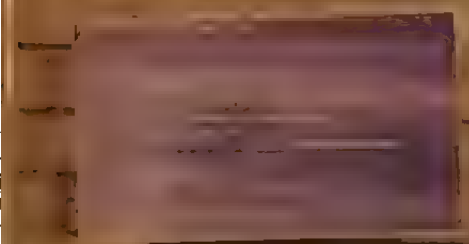
[illegible] vers la création de jeu [illegible] appeler depuis sa boucle sans avoir à le coder lui-même. Pour le game component, cela va de la gestion du paddle à celle des collisions et même un mini-moteur physique. En ce qui concerne l'affichage, le XNA peut s'occuper de tout, de l'initialisation d'un écran à la programmation des shaders, c'est-à-dire sans qu'il faille spécifiquement coder son propre moteur graphique ou qu'il faille entrer dans Direct X. L'idée générale, c'est qu'en prenant en charge les tâches périphériques préparatoires ou de très bas niveau, Microsoft laisse le développeur amateur libre de se concentrer sur son jeu et non que son jeu.

CRÉER UN ESPRIT DE FAMILLE

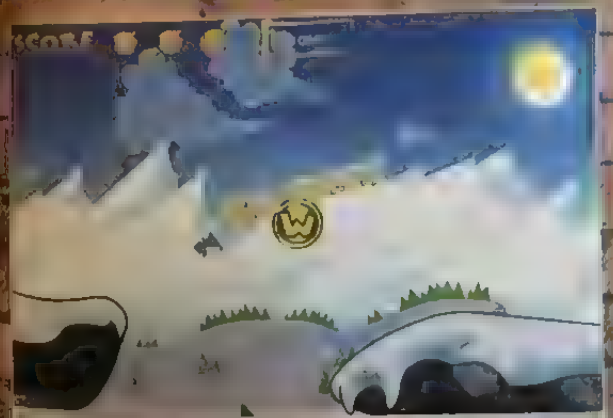
L'autre aspect du XNA sur lequel semble beaucoup compter Microsoft, c'est le facteur « communauté » qu'il essaie de cristalliser autour de ses initiatives. Microsoft fournit des tutoriaux de tous les types, des exemples, des « starter kits » (des projets complets disséqués et commentés), des [illegible] très réactif. L'objectif est que [illegible] soient sûrs de trouver au plus [illegible] réponses qu'ils cherchent, qu'elles viennent de Redmond ou des autres [illegible]. L'environnement XNA et la structure standardisée des projets – avec l'utilisation d'un même format XNA pour les données du content pipeline, par exemple – rendent [illegible] plus facile et rationnelle le partage [illegible] de code. Pour alimenter le buzz autour de son bébé, Microsoft compte sur l'événementiel : le 5 février dernier a été lancé le concours « Dream. Build. Play. » Cette compétition de développement devrait offrir au vainqueur l'insigne honneur de voir sa création placée en téléchargement sur le Xbox Live. Il s'agit d'une avant-première de la carte maîtresse de Microsoft : pour le moment, les productions XNA ne sont exécutables que sur des postes où le kit XNA est installé (en gros, chez d'autres programmeurs, pas chez les joueurs), et il n'y a aucun moyen de mettre ses productions « en partage ». Il faut prendre les codes sources et les fichiers nécessaires (en général sur le site de l'auteur) et les recompiler chez soi. Mais d'ici quelques mois, Microsoft devrait mettre en place sur le Live ce qui justifie le parallèle avec YouTube : le système de catalogage et de distribution des jeux pour 360 que réclament les foules (une tâche autant technique que juridique).

ET DU CÔTÉ UTILISATEUR ?

Le produit semble susciter l'enthousiasme, comme en témoigne l'éclosion de sites ou forums dédiés au développement. L'un d'entre eux, **Xbox360Homebrew.com**, a lancé indépendamment de Microsoft le tout premier concours de développement de jeux sous XNA. Les résultats ont été publiés mi-décembre et sont assez impressionnants. Le premier prix a été remporté par Alex Okafor avec *Wildboarders*, un jeu de snowboard en 2D extrêmement mignon et très plaisant. Alex est encore étudiant et a très peu d'expérience. « En ce qui concerne les jeux à part *Gunstyle*, mon petit shoot-them-up vertical, j'ai fait quelques démos et n'ai jamais trouvé [illegible] assez finies pour mériter d'être [illegible] à part entière. Pourtant, en [illegible] début octobre à mi-décembre, j'ai décidé [illegible] à monter son projet, j'avais déjà [illegible] un moteur physique existant. Tout ça grâce à XNA ! On [illegible] compare avec [illegible] traditionnelles à base de C++, XNA a rendu le développement beaucoup plus rapide et plus simple. Même en additionnant le temps que m'avait demandé mon programme [illegible] je n'ai pris que [illegible] XNA, j'ai mis à la fois [illegible] nous [illegible] et [illegible] car « XNA fait très bien son boulot en nous masquant tous les détails [illegible] techniques de bas niveau ». Alex s'est pourtant heurté à quelques [illegible] pendant le travail sur *Wildboarders*. « Tout d'abord, j'avais pensé que XNA [illegible] avait déjà [illegible] pour le multijoueur. Il n'en est rien et j'ai dû [illegible] moi-même. Ensuite, j'ai pensé [illegible] vitesse de mon [illegible] technique. J'ai regretté [illegible] ne pas [illegible] Je n'ai pris que des [illegible] sons, [illegible] du [illegible] MP3 [illegible] pour [illegible] Je n'ai jugé [illegible] de [illegible] de « jouer » [illegible] Quant [illegible] jeux de jeunesse sur [illegible] développent [illegible] utilisateurs [illegible] propre [illegible] physique [illegible] XNA, j'ai mis [illegible] gagné [illegible] nous [illegible] et [illegible] car [illegible]



Le cas PSP



Des erreurs de *Wildboarders*, vraiment [illegible] jolie[illegible]

Deux images de *Wildboarders* en cours de développement. Juste le skieur sans graphisme (Alex avoue avoir trop joué au lieu de bosser cette phase-là), et l'éditeur de niveau.

[illegible] à devoir se servir à une boucle for avec un vecteur avec un langage comme [illegible] n'est pas vraiment de perte de temps [illegible] C'est la performance du GPU qui compte plus que l'UC au départ. Si vous codez bien vos shaders, le choix du langage n'a quasiment aucun impact. Avec le CPU, à 1 ou 2 % de boulot en plus, mais honnêtement, on s'en moque. Personnellement, j'ai toujours été un gros maniaque de l'optimisation et d'expérience je sais que c'est à haut niveau qu'elle est le plus rentable. A la base sur XNA *Racer* j'avais une performance de rendu qui se dégradait très vite quand le nombre d'objets explosait. Rendus un par un, ils imposaient des millions de changements d'état par seconde aux shaders. En révisant ma manière générale de concevoir et d'organiser le rendu de la scène, tout tournait mille fois mieux, largement plus que si j'avais employé mon énergie à réécrire mes routines d'affichage en assembleur. » Le résultat visuel est tel que Microsoft ne rate pas une occasion de mettre en avant les travaux de Benjamin : la démo *XNA Racer* fait partie des starter kits du Creators' Club, histoire de montrer aux débutants ce qu'ils peuvent obtenir. « Au final, mon titre tourne bien mieux que la plupart des jeux commerciaux

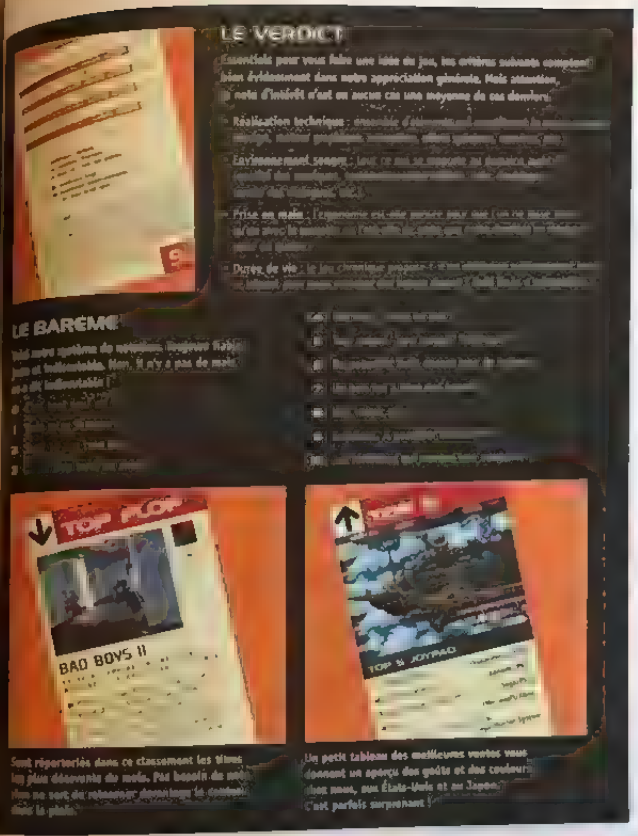
PLUS SIMPLE MAIS PAS SIMPLISTE

[illegible] Pour [illegible] en 2D [illegible] le temps [illegible] XNA les [illegible] j'ai tout [illegible] le chip [illegible] XNA [illegible] [illegible] [illegible]

TESTS

LE MEGASTAR

FINAL FANTASY XII [PS2] P.70



AU PROGRAMME

ACES OF WAR (PSP) P.89
AVATAR : LE DERNIER MAÎTRE DE L'AIR (WII) P.88
BATTLESTATIONS: MIDWAY (360) P.80
BOB L'ÉPONGE ET LA CRÉATURE DU CRABE CROUSTILLANT (WII) P.88
BOMBERMAN (PSP) P.83
CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOLUME 2 (PS2) P.86
CAPCOM PUZZLE WORLD (PSP) P.86
CARS (WII) P.89
CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (DS) P.78
CHILI CON CARNAGE (PSP) P.82
CRACKDOWN (360) P.74
EXCITE TRUCK (WII) P.82
FAMILY GUY: VIDEO GAME! (PS2 ET PSP) P.88
FAR CRY VENGEANCE (WII) P.88
FINAL FANTASY XII (PS2) P.70
FUSION FRENZY 2 (360) P.89
GHOST RIDER (PS2) P.89
KAZOOK (PSP) P.89
KORORINPA (WII) P.84
LUNAR KNIGHTS (DS) P.76
MAGICAL STARSIGN (DS) P.85
ONLINE CHESS KINGDOMS (PSP) P.87
ROCKY BALBOA (PSP) P.87
RTL WINTER GAMES 2007 (PS2) P.89
SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES (PS2 ET 360) P.84
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (NGC) P.81
THE WARRIORS (PSP) P.89

FINAL FANTASY XII

LE COUP DE POKER

DE TYPE DOMINANT, LE MAÎTRE INCONTESTÉ ET INCONTESTABLE DES GRANDES ÉVASIONS VIRTUELLES OFFRE À SA BELLE UNE AVENTURE UNIQUE À TENDANCE CONTENU MASSIF POUR PLAISIR SOLITAIRE. VIBRANT CERTES, MAIS PAS UNANIME !

■ 1-A l'image de *Rogue Galaxy* prévu d'ici peu en Europe, *FF XII* s'inspire indirectement d'un certain *Star Wars*
2-Les juges régissent les tons, mais ont tendance à les appliquer de façon très... personnelle !
3-Du talent des doubleurs anglais à la pertinence du français écrit, Square fait un parcours sans faute.

Si l'attente fut particulièrement longue, elle fut également riche en promesses. Si l'on ajoute à cela la sortie imminente de la PlayStation 3 en Europe, pour faire un bilan des RPG sur PS2 en comparaison avec le catalogue PSone alors en constat serait lourd de conséquences. On pense notamment à la trilogie *Xenosaga* qui, en dépit d'un troisième chapitre plus convaincant, n'a pas réussi à nous faire oublier *Xenogears*. A *Final Fantasy X* qui ne peut hélas se targuer de grandeur, chose qui n'est pas le cas de son septième successeur, produit à avoir fait connaître un genre autrefois réservé à un public de privilégiés et aujourd'hui adulé à une échelle mondiale. Les RPG à certains drames, à l'instar de séries promises à un avenir radieux comme *Suikoden* et *Arc the Lad* qui n'ont pu supporter le poids de la nouvelle technologie, transformant un paradis 2D en vulgaire anorexie polygonale incapable d'afficher deux décors agréables à l'œil. Et même si nos cœurs ont quelque peu chaviré pour de rares perles (*Dragon Quest VIII*, quelques tentatives originales (*Kingdom Hearts*) et d'appétissantes surprises (*Star Ocean 3*), il suffit de se remémorer le catalogue de la première PlayStation pour abandonner le domaine 128 bits tel un vieux ingrat. En vrac : *Chrono Cross*, *Vagrant Story*, *Saga Frontier 2*, *Final Fantasy Tactics* ou encore *Valkyrie Profile*. Pour faire court, la PlayStation 2 a pour ainsi dire contribué au prolongement à la survie et au succès d'un genre, mais sans vraiment parvenir à titrer le catalogue révolu d'une génération passée. Tout du moins jusqu'à aujourd'hui.

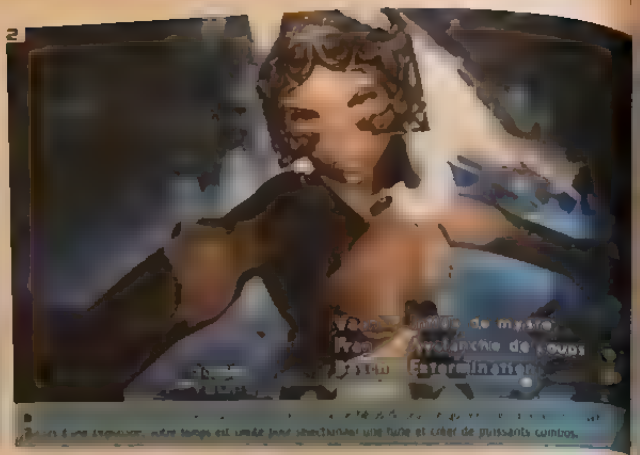
UN EDITEUR CARRÉ

Évoquer le mot est certes facile, néanmoins Square reste à ce jour unique éditeur à s'adapter aux besoins du consommateur avide de grandes épopées en gardant une constance dans ses choix et ses sorties (tout le contraire de certains ratés comme *Unlimited Saga*). Et alors que nous pestons sur l'absence d'un réel chef-d'œuvre depuis maintenant sept ans, la sortie de la PS2 date du 4 mars 2000), Square surprend avec un messie qui veut bien tous les mots d'exclusivité. *Final Fantasy XII*. De prime abord pour son côté symbolique, car suite aux récents départs de Sakaguchi et Uematsu pour former Mistwalker (*Blue Dragon*) et à l'attachement de Tetsuya Nomura au projet *Final Fantasy XIII*, ce douzième chapitre marque l'arrivée d'un nouveau casting responsable de *FFT* et *Vagrant Story*, excusez du peu. Une équipe sans la moindre gêne qui n'hésite pas à chambouler les habitudes des joueurs en s'éloignant des amours limpides de Squall et Rinoa (*FF VIII*) ou des tribulations peu palpitantes du rescapé d'*Alerte à Malibu* (Tidus dans *FF X*). *FF XII* se présente ainsi comme le premier *FF mature*. Preuve en est l'introduction employée pour placer l'intrigue et trois des six personnages principaux de façon peu conventionnelle : le mariage de la princesse Ashe, le décès de son mari, suivi de l'exécution du frère aîné de Vaan par son propre général, Basch. La veuve, l'orphelin, le traître présumé, l'aventure vient pourtant à peine de débuter. Et même si on constate quelques négligés scénaristiques, après tout une telle intensité dès les premières minutes de jeu peut difficilement tenir sur la longueur, l'histoire réussit à rattraper le rythme vers le milieu de l'aventure jusqu'à s'achever de façon explosive. Soutenu par de nombreux clins d'œil à la série avec en vrac l'emploi des chocobos, du personnage C'id qui tient d'un rôle dominant ou des apparitions toujours amusantes de Biggs et Wedge, ce casting inédit se révèle finalement pertinent au point de ne pas nous faire regretter l'absence des anciens pilliers. Bien au contraire. Même Sakaguchi parvient à nous faire oublier Nobuo Uematsu via son remarquable performance et intelligence du choix des compositions en fonction de chaque scène.

NON SANS RISQUE

Toutefois, derrière ce cadre idéal se terre un choix dangereux apte à diviser les foules et à effet, à défaut de proposer une avancée calquée sur d'anciens modèles convaincants, Square a opté pour quelque chose de neuf, déstabilisant proche de *Final Fantasy X*. Ainsi, de nouvelles notions telles que le « farming » (récolte de matériaux sur les ennemis), où le joueur choisira diverses aires de combat pour croiser un type précis d'adversaires, entre en scène. Le but étant de récolter certains objets de craft (artisanat) pour les revendre et fabriquer de nouvelles pièces d'armures. Les séances de farming représentent aussi la source première de revenus puisque les victimes ne laisseront plus un sac →

FINAL FANTASY XII SE PRÉSENTE COMME LE PREMIER FF MATURE



Droit de cuirasse

Porter une armure légère comme en mêlée afin de bénéficier de bonus d'esquive ou de vitesse de déplacement ou bien une armure lourde et ne pas bouger d'un pouce ? Un choix à faire dès la création du personnage, en attendant la fin, il est possible de changer de classe à volonté. Pour cela, il suffit de se rendre dans un point de sauvegarde et d'activer le menu adéquat. Quatre parties s'offrent au joueur : le choix des passifs en fonction du personnage

UN LOGO SQUARE, C'EST L'OBLIGEANCE DE [illegible] FORÇANT LA RECHERCHE DE NOUVEAUX SUPERLATIFS

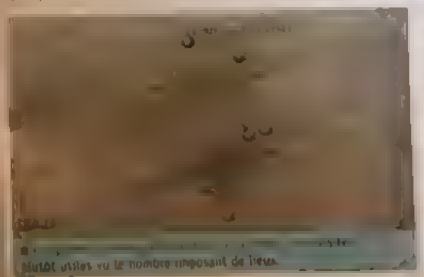
rempli d'or une fois achevé, mais des matériaux plus ou moins lucratifs selon la qualité du produit. De même en se concentrant sur un même ennemi, ses chances de « looter » (ramasser) un item rare augmenteront. On regrettera le choix curieux de débloquer l'une des meilleures armes du jeu, la lance du Zodiaque – ATTENTION SPOILER (remettre les lettres dans le bon sens) ne (nassail tnemellennoitnetni sémref sniatrec seiffoc) impossible sans soluce !!! Pour apprécier *Final Fantasy XII*, il faut donc s'attendre à affronter son pire ennemi : la chance.

L'ÉVIDENCE MÊME

Tel un label de qualité scotché sur le postérieur d'une poule, un produit estampillé du logo Square amène toujours certaines ventes. À commencer par une durée de vie grantesque. Vous avez pu en avoir un aperçu avec le système de loot. L'éditeur va plus loin en proposant un mini-jeu particulièrement intense. Car dans le rôle d'un chasseur de primes, vous devrez ramener la tête de différents monstres en échange d'objets. De la simple

LA PLUS ENVOÛTANTE

lomate tueuse des débuts achevée en trois coups vous atteindrez vite les monstres épiques aptes à faire passer le boss de fin pour du menu fretin. À image du gigantesque Marlboro, cette plante irritante depuis maintenant plusieurs générations de *FF* qui empoisonne et de nuire à groupe en un clin d'œil. Ou le dernier en date [illegible] points de vie se [illegible] pour [illegible] et le [illegible] tiques [illegible] pour [illegible] de mains [illegible] Fantasy [illegible] de vous laisser le peu de temps libre disponible. On chat à jouer [illegible] pour [illegible] et si [illegible] les merveilles de la création Square. Et [illegible] au final est de bien [illegible] différence [illegible] dernier opus de la série, le fade *Final Fantasy X*. Et c'est tant mieux !



Plutôt utiles vu le nombre imposant de lieux

 # Zaza

L'art de farmer

Tout au long de cette aventure, vous débloquerez de nouveaux Gambits pour profiter d'une assistance intelligente apte à supporter vos interminables heures passées à améliorer le potentiel des tinupes. Les plus futés exploiteront cette option pour avoir une activité annexe laissant l'ordinateur décimer les ennemis de la carte automatiquement. Gloire au Gambit, le premier chinese farmer gratuit à domicile !

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Système de combat idéal. Compositions sublimes.

La lance du Zodiaque ! Pas de version collector !

EN RÉSUMÉ [illegible]

9

CRACKDOWN

UN SAUT DANS LE VIDE

ON ATTENDAIT BEAUCOUP DU JEU CONCOCTÉ PAR DAVE JONES, CERVEAU AYANT CONTRIBUÉ À *LEMMINGS* ET *GTA*, ENTRE AUTRES. LA MONTAGNE AURA ACCOUCHÉ D'UNE JOLIE MAIS TOUTE PETITE SOURIS.

MOYEN, LE JEU OFFERT AVEC L'INVITATION À HALO 3

Un *GTA*-like, qu'est-ce que c'est ? On se sert généralement de la très populaire série de Rockstar comme référence à des titres qui permettent d'errer en toute liberté dans un environnement ouvert et fréquenté, une ou plusieurs villes, et d'y accomplir ce que l'on désire, quand on le désire. À tel point que le joueur habituellement emprisonné dans une certaine forme de morale peut s'amuser à réquisitionner des véhicules par la violence et s'en prendre à l'intégrité physique de n'importe qui, comme ça, pour le fun. Tout ça, dans *Crackdown*, c'est possible. Donc tout va bien, on peut lui coller son étiquette sans hésiter. Reste qu'en général, il y a quelque chose derrière cette grisante sensation d'indépendance. Une motivation à ne pas vagabonder sans objectif, ou un scénario. Ici, malheureusement, à part les quelques maigres explications sur le contexte géopolitique de Pacific City, une ville futuriste en proie au crime organisé et votre statut d'agent surpuissant, rien. Aucun développement. Mais il y a bien une chose qui permet de passer outre cette faiblesse, hein ? L'invitation à la bêta de *Halo 3* offerte dans la boîte, peut-être, parce que le reste

ÇA FAIT CRACK

Nous rêvons tous d'avoir des aptitudes athlétiques hors du commun. Votre avatar, bien qu'il soit dénué de toute profondeur spirituelle, permet de toucher d'un doigt virtuel cette utopie, puisqu'il possède des qualités surhumaines pour atomiser les trois gangs qui font régner la terreur un peu partout. Outre récupérer de ses blessures plus vite que le commun des mortels, il bénéficie de cinq compétences qui évolueront au fil de sa croisade. Avec l'expérience acquise (des orbes lâchés par les ennemis ou éparpillés dans les hauteurs de la ville), il sera autorisé à soulever toutes sortes d'objets sans se briser les lombaires (force), à manœuvrer un volant avec plus [illegible] (conduite), à utiliser grenades et bombes avec une grande efficacité (explosifs), à viser plus juste (précision) et à effectuer des bonds gigantesques (agilité). Cette dernière faculté se révèle bel et bien la plus importante de toutes. Pouvoir s'accrocher partout et se balader sur les toits des gratte-ciel en trichant avec la gravité accroît largement le sentiment de liberté tout en rendant l'exploration plus agréable. D'autant qu'à sa plénitude, cela permet d'atteindre les hauteurs les plus vertigineuses, de façon très dynamique. Une vue d'ensemble des environs ou une position favorable dans les combats à distance, c'est toujours très sympa. N'empêche, on a déjà vu ça, et dans des univers plus développés et aguicheurs. *The Incredible Hulk* ou *Spider-Man* offrent déjà cette potentialité. Tout comme le droit de soulever des bagnoles à bout de bras pour les balancer sur le premier paletrenier venu avec sa mitrailleuse. D'accord, pas de next gen et donc de réalisation aussi soignée que dans le titre de Realtime Worlds, réellement plaisant à regarder, volontiers impressionnant. Mais de grands pouvoirs impliquent d'autres grandes responsabilités que celle de refaire la même chose... en moins bon.

ET ÇA FAIT DOWN

Au-delà de son esthétique et des bonds de trente pieds, que reste-t-il à *Crackdown* pour nous tenir en haleine ? Rien, nada, nothing. Les missions, qui apparaissent par magie à proximité des bâtiments ennemis dont vous ne connaissez guère la position, ne consistent qu'en une chose : se charger de chaque lieutenant pour affaiblir les défenses des grands patrons et ensuite aller en finir avec ces derniers.

POUVOIR S'ACCROCHER PARTOUT ET SE BALADER DE TOIT EN TOIT

Mais attendez, pas de boss tactiquement plus évolués ou enfermés dans des robots géants. Non non. Juste des types ordinaires avec des barres de vie plus longues et davantage de soldats pour les protéger. Autrement dit on les pulvérise en une grenade et trois coups de pied. Lever trois coups, parlons-en : pas un combo à apprendre, juste un enchaînement tout poum du début à la fin. Et les missions annexes ? Des épreuves contre la montre, et [illegible] pédestres, et quelques tremplins à dénicher. Palpitant. Voilà pendant une dizaine d'heures, on ne pense qu'à [illegible] son agilité pour atteindre plus facilement des centaines d'affreux à l'intelligence artificielle calquée sur celle d'une carpe. Aucune alternative autre que canarder (et difficilement à cause d'un système de lock capricieux), même en coopération, ce « *GTA*-light » ne va pas bien loin. Mais bon, je sais déjà que certains l'achèteront en grande partie pour un code invitant à la bêta de *Halo 3* inclus dans le packaging. Alors à quoi bon vous mettre en garde ?

 # Plume

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

La sensation de surpuissance.
Une réalisation intéressante.
La démo de *Halo 3*.

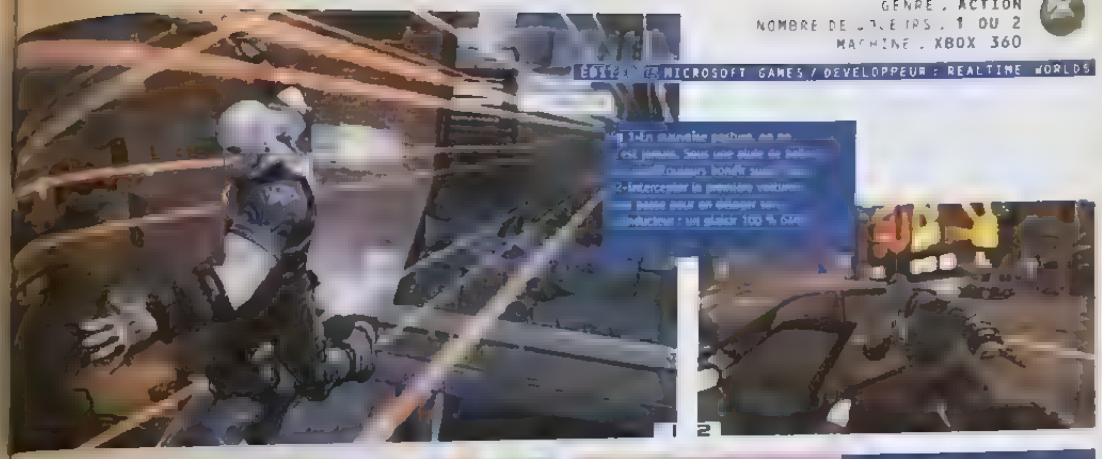
Zéro scénario, zéro ambiance.
Gameplay creux.
Même la visée est pénible !

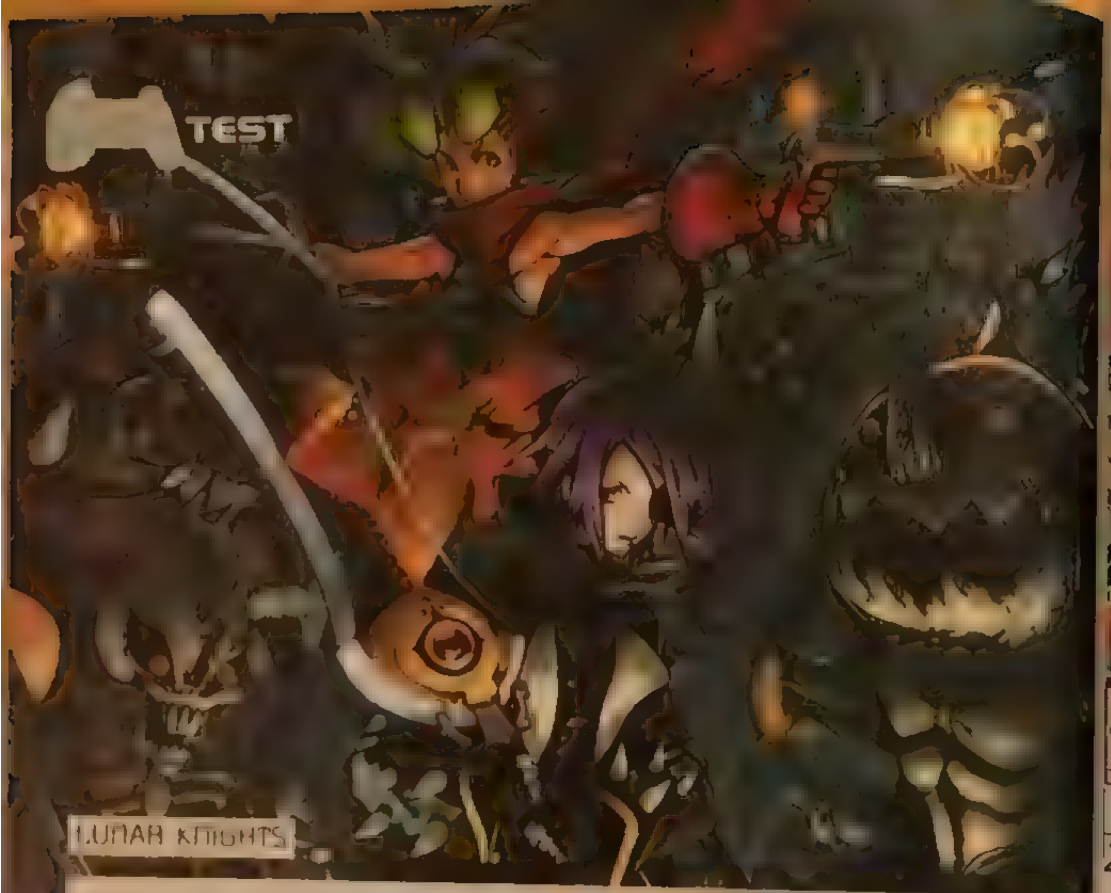
EN RÉSUMÉ [illegible]

5/10

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : MICROSOFT GAMES / DÉVELOPPEUR : REALTIME WORLDS





IL EST MORT, LE SOLEIL

« LE SOLEIL A RENDEZ-VOUS AVEC LA LUNE », DIT LA CHANSON. C'EST UN PEU CE QUE PROPOSE CE JEU, QUI SE DÉBARRASSE DU CAPTEUR SOLAIRE MAIS PAS DES BONNES IDÉES.

Lunar Knights

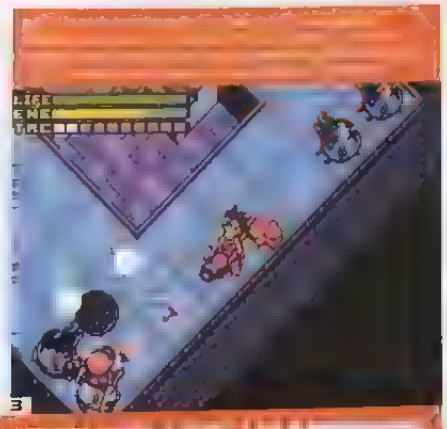
LES TERRANÉENS AJOUTENT CARACTÈRE TACTIQUE AUX COMBATS

DU TOUT FRANCHIS

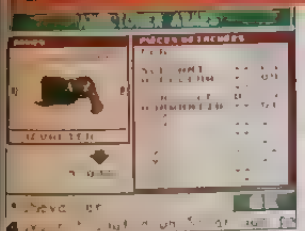
du temps qu'il fait (cf. encadré). S'il semblait nécessaire d'attendre que ça se décante au début du jeu, l'obtention des Terranéens, des esprits liés aux éléments, permettra de modifier le climat comme bon vous semble. Il suffira de se rendre visite au professeur Sheridan

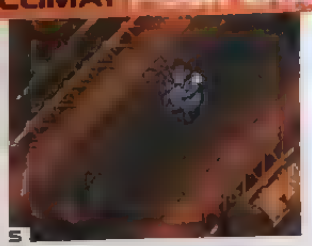
ACTION-AVENTURE
1 OU 2
NINTENDO DS

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KOJIMA PRODUCTIONS



JOUEZ AVEC LE CLIMAT POUR MIEUX DOMPTER LES MÉCHANTS





un type sympathique qui est aussi capable d'améliorer votre armement. Donc pas besoin de pat enter une plombe les doigts croisés pour résoudre ces tas de puzzles. Notez aussi que pour acquérir ces précieux compagnons, il faudra au préalable battre des mechas et boss vraiment pas nets et hier dans l'espace pour les faire cramer devant l'astre solaire. Cela débouchera sur des séquences shoot-em-up en 3D où vous dirigerez un vaisseau assez stylé et arroserez vos assaillants en tapotant l'écran tactile. C'est rafraîchissant mais malheureusement ça n'est pas assez fréquent, l'aventure se révélant un peu trop courte.

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER

Sur le terrain également, les Terranéens ajoutent un caractère tactique aux combats, déjà bien servis par la différence de style des deux protagonistes. Associés aux armes (plusieurs lames pour Aaron et une épée pour Lucian), les Terranéens font davantage bobo aux ennemis immunisés à un élément, ce que l'on peut discerner à leur couleur. À retenir le jeu des couleurs : la lumière (blanc) affronte les ténèbres (noir), le vent (vert) et la terre (marron) ne s'entendent guère, l'eau (bleu) et le feu (rouge) ne cohabitent pas mieux. Ajoutons enfin l'apparition d'une barre de transe qui se remplit pour laisser exploser un pouvoir spécial dépendant de votre allié. La bonne idée : certains demandent l'utilisation de l'écran tactile pour vous acharner sur les monstres adverses. Le mauvais point : ce n'est pas toujours suffisamment précis. Je pense notamment aux cercles à dessiner avec l'élémentaire du feu, qui ont beaucoup de mal à être reconnus par la console. Du coup, on préférera des transes plus conventionnelles autorisant une transformation en surhomme, ce qui gâche un peu le potentiel de ce titre sympathique.

Pluto

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Combats assez tactiques.
Bonne utilisation de la DS.
Un univers charmant.

Aventure assez courte.
Tactile imprécis sur quelques pouvoirs.
Moins d'infiltration.

EN RÉSUMÉ

7/10

TEST

Joypad

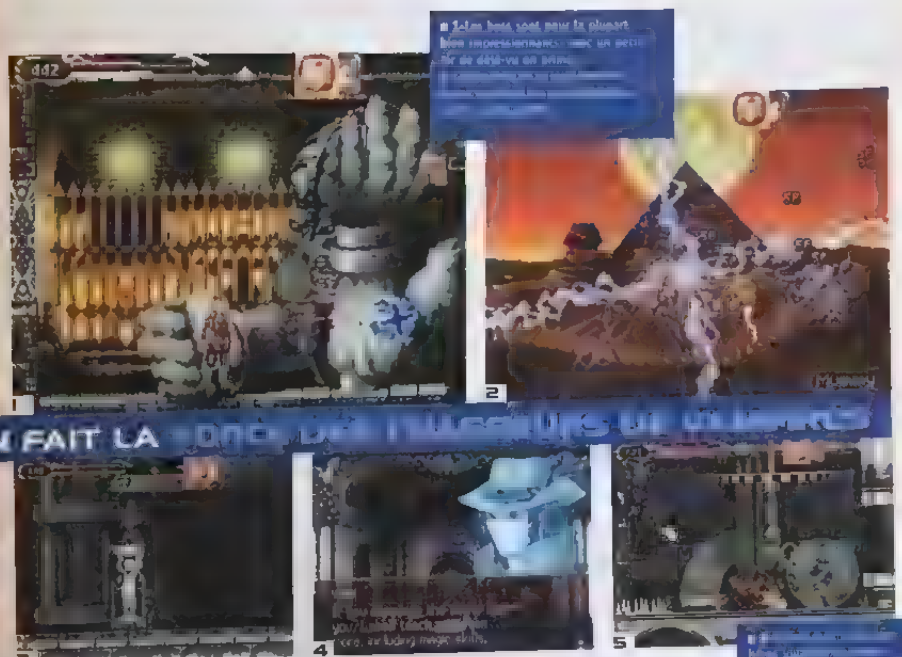
CASTLEVANIA : PORTRAIT OF RUIN

UN BON COUP DE FOUET

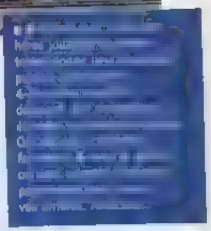
LA CHASSE AUX VAMPIRES EN 2D A DE BEAUX JOURS DEVANT ELLE. EN CONSERVANT TOUTES LES QUALITÉS DE LA LICENCE, LE DERNIER VOLET DE *CASTLEVANIA* RÉUSSIT À NOUS ENCHANTER.

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINE : NINTENDO DS

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KONAMI



L'UNION FAIT LA



[illegible] saut, transformation en grenouille [illegible] un bon paquet d'allers-retours [illegible] de se cantonner à ce coin bucolique [illegible] de délasse les environnements [illegible] gagé grâce aux tableaux interactifs de [illegible] Pyramides du Caire [illegible] ameront suivant votre [illegible] ses sous des sorts des [illegible] armures ou des objets et autres [illegible] vous aider à faire grimper [illegible] accomplir certain [illegible] mystérieux spectre [illegible] n'hésitera pas aux simples décors.

CET ÉPISODE DÉLAISSE LES ENVIRONNEMENTS GOTHIQUES DE LA SAGA

[illegible]

UN SANG D[illegible]

hauteurs, il obéira à des ordres simples : rester sur place, aider à pousser un obstacle, utiliser une attaque spéciale ou s'associer à vous pour une invocation surpuissante. Quelques puzzles dépendent de cette mécanique assez créative et le fait de pouvoir diriger ce partenaire vers un point de l'écran en touchant celui-ci (attaquant automatiquement un vilain à proximité) permet, par exemple, à Charlotte de charger un sort tranquillement tout en étant couverte par ce bourrin de Jonathan. Une idée lumineuse peut-être un peu sous-exploitée néanmoins.

VIE DE CHÂTEAU

Pas de dessin sur l'écran tactile ni d'usage du micro donc, mais un titre authentique et solide. De par son level design de qualité, son gameplay teinté d'excellence, sa réalisation époustouflante et ses musiques toujours aussi envoûtantes, *Portrait of Ruin* parvient à se hisser au rang de véritable hit du genre pour la DS. Un titre que les fans ne devra en aucun cas bouder tant pour sa durée de vie (raccourcie si vous ne cherchez pas trop à le pousser action jouissive. Peut-être moins riche que *Dawn of Sorrow*, un peu plus bourrin, mais tout aussi efficace. Les grands regrets que l'on peut exprimer concernent essentiellement la gestion du réseau qui n'est pas assez exploitée. Un mode Aventure en coopération vous aurait été une révolution pour la série. Malheureusement, avec deux DS ou un accès Wi-Fi, on ne pourra seulement se satisfaire que d'un gâteau sans cerise : un simple Boss Rush avec trois niveaux, en duo, de la vente d'objets rares en ligne ou un classement du meilleur chasseur de vampires. Pourtant, monsieur Konami, sachez que le réseau, c'est l'avenir !

 # Plume

Quand y en a plus...

En finissant le jeu une première fois (et en remplissant certaines conditions), vous [illegible] accès à deux nouvelles aventures [illegible] de l'originale, carrément. [illegible] vous permettra de [illegible] la petite Maria [illegible] actions, tous l'autre [illegible]

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Deux personnages en même temps. Réalisation et gameplay au top. Contenu riche.

Coopération peu exploitée. DS peu exploitée. Si on est allergique à *Castlevania*.

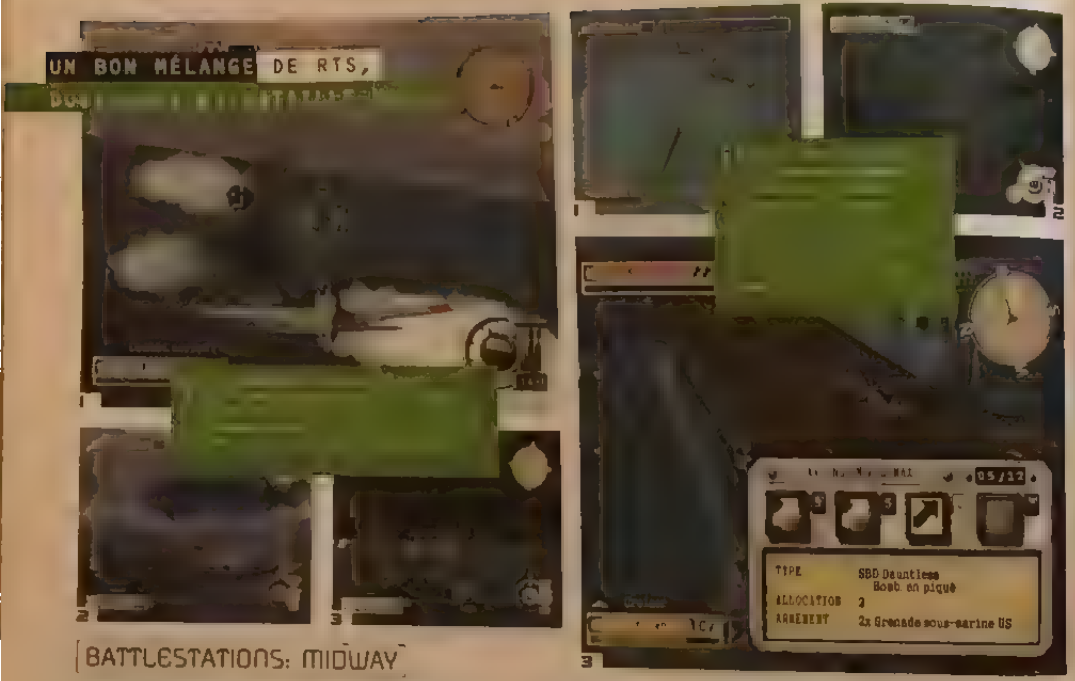
EN RÉSUMÉ *Castlevania* [illegible] pour tous [illegible] vampires [illegible] un vrai jeu de gameplay pur ! Deux personnages à [illegible] pour [illegible] peine du tuyau dans le cœur.

8/10

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : EIDOS / DÉVELOPPEUR : EIDOS HUNGARY

UN BON MÉLANGE DE RTS,



BATTLESTATIONS: MIDWAY

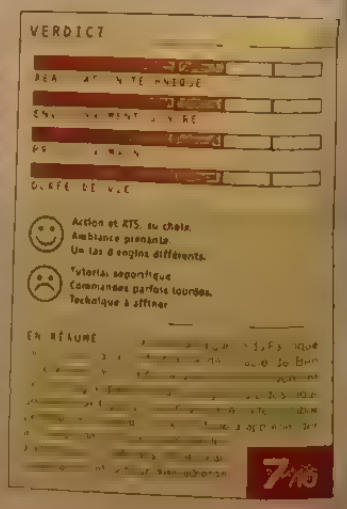
L'EAU, L'AIR, LA GUERRE

ASSOCIER DIFFÉRENTS GENRES AVEC SUCCÈS N'EST PAS À LA PORTÉE DE TOUTES LES PRODUCTIONS VIDÉOLUDIQUES. C'EST CE QU'A RÉUSSI EIDOS AVEC CE TITRE ÉCLECTIQUE.

PACIFIQUE QUE ÇA

• Plume

VERDICT



GENRE : ACTION/RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : GAMECUBE

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

BELLE ÉPOPÉE CUBIQUE

QUE D'ENCRE VERSÉE SUR LE *TWILIGHT PRINCESS* SUR WII ! CE SERAIT PRESQUE OUBLIER LA VERSION GAMECUBE. UN COMBLE, PUISQUE CETTE DERNIÈRE EST CELLE D'ORIGINE.

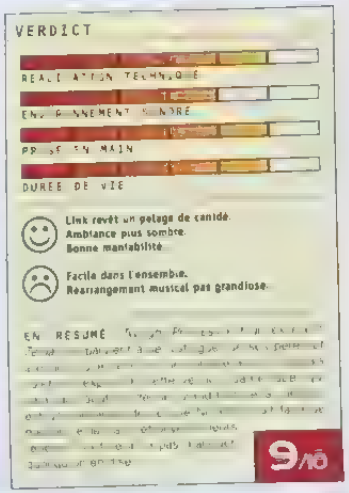
Autant entrer tout de suite dans le vif du sujet : sur Wii ou GameCube, ce *Zelda* contera le même plaisir de jeu. Normal puisque les deux versions sont quasi identiques à quelques exceptions près. La plus notable est bien sûr la maniabilité et, sans la Wiimote, la prise en main avec le pad se rapproche de celle de *Wind Waker*. Alors, si la visée se fait moins instinctive et perd au passage le pointeur, la caméra est en revanche contrôlable manuellement. Autre petit changement remarquable, désormais seules deux touches sont des raccourcis pour les objets, contre trois sur Wii. Plus étrange, Link dispose sur NGC d'un mouvement supplémentaire : se coucher sur Epona pour éviter un coup. Les autres différences sont d'ordre visuel, comme l'absence du 16/9 et l'image inversée qui aura de quoi faire perdre leurs repères aux fans qui se prêtent aux deux jeux.

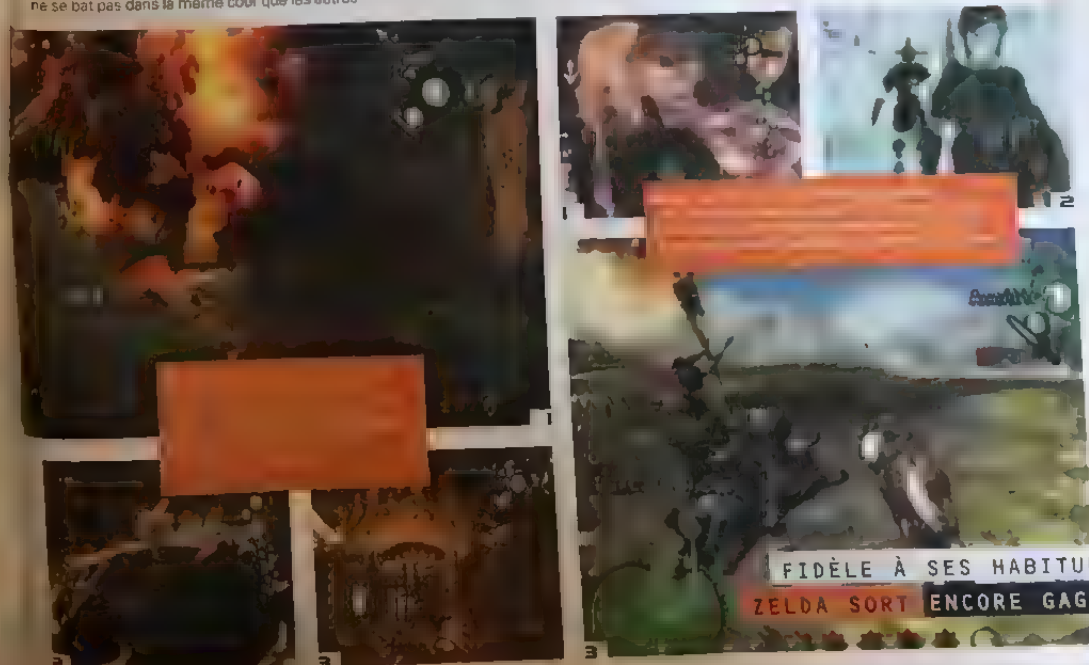
HURLEMENT DE BONHEUR

Bref, les deux versions se valent, même au niveau de la réalisation, ce qui prouve que la Wii ne se bat pas dans la même cour que les autres consoles next gen. Mais revenons à la NGC qui se dote avec ce *Twilight Princess* d'un énorme hit, espéré en vain de dispatch chez elle. *Zelda* montre une nouvelle fois toute sa splendeur avec ses donjons bien construits, ses nombreuses quêtes annexes et ses personnages entiers, auxquels s'ajoutent des événements assez attendus : escorte, duel sur un pont... Une formule bien connue des amateurs mais qui inaugure une nouvelle aptitude pour Link : celle de se transformer en loup. Du coup, l'exploration diverge de la forme humaine et joue sur ses capacités à flairer une piste ou à se creuser un passage, tandis que les attaques gagnent en véloce. C'est aussi sous cette forme que Link fait équipe avec Midona, être obscur qui a le pouvoir de lui faire franchir les fossés, de téléporter des objets... Et y en aura encore à ajouter. Bref, le *Zelda* a une profondeur de jeu conséquente et superbement retranscrite, rehaussée par une ambiance envoûtante comme Nintendo sait le faire. Du bonheur, quoi !

• Nezumi

VERDICT





[illegible] ACTION
DE JOUEURS : 1 À 4 ÉDITEUR : BIDOS
[illegible] : DEADLINE GAMES MACHINE : PSP

CHAOS SAUCE MEXICAINE

6/10

CHILI CON CARNAGE D'HUMEUR MOROSE ? MALGRÉ SA GRANDE RÉPÉTITIVITÉ, CE JEU SAURA VOUS DÉRIDER.

[illegible] d'un Antoine Faucon qui aurait perdu son [illegible] sauce action de fabrication jusqu'à une [illegible] aime de cobaye un chouia languant [illegible] tent divers défis et un mode Fiesta qui permettra à quatre larrons de se la raconter [illegible] et à ses autres modes de jeu un [illegible]

Plume

Wii [illegible] COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ÉDITEUR : NINTENDO DÉVELOPPEUR : MONSTER GAMES INC.
[illegible] 8TT

6/10

COMME UN CAMION

EXCITE TRUCK VOILÀ UN FORT BON JEU DE COURSE POUR LA WII. IL NE LUI MANQUE QU'UN PEU PLUS DE CONTENU POUR NOUS COMBLER.

[illegible] acteurs ses pairs Agas [illegible] Excite [illegible] Nécessité a [illegible] riens un point commun, le côté spectaculaire et acrobatique des courses. Mais dans le cas du jeu Wii, on pratique avec des camions et des buggies. Et puis c'est en 3D tout ça, je ne vais pas vous faire un dessin. Pensé pour la Wiimote, le jeu de Monster Games demande que l'on empoigne celle-ci à la façon d'un paddle, à l'horizontale en [illegible] imaginant que l'on tient un volant. Une prise en main toujours très déstabilisante, mais au final [illegible]

Jauge du turbo, amorti par une surchauffe éventuelle atténuée par des passages [illegible] pour obtenir des points, plus importants pour le [illegible] Quelques bonus disséminés sur votre route permettront également de modifier les dénivelés au dernier moment, si vous n'en avez pas assez. Les [illegible] par exemple, aspect vus jeu [illegible] Marcel Pursuit. Mais une simple apparaît au [illegible] Top peu [illegible] pour [illegible] Et [illegible] dommage.

Plume

BOMBERMAN

RETOUR DE FLAMMES

PREMIÈRE APPARITION DES MIGNONS PETITS POSEURS DE BOMBES SUR PSP POUR UN RÉSULTAT SANS GRANDE SURPRISE : JUSTE CE QU'IL FAUT POUR DES PARTIES ENDIABLÉES ENTRE AMIS.

Cela fait plus d'une vingtaine d'années que *Bomberman* sévit. Pratiquement chaque machine a connu sa version, il était donc logique que la PSP hérite de la sienne. Pour ceux qui auraient passé leur existence dans une cave située au fin fond du Vercors à élever des brebis et ne se seraient intéressés que très

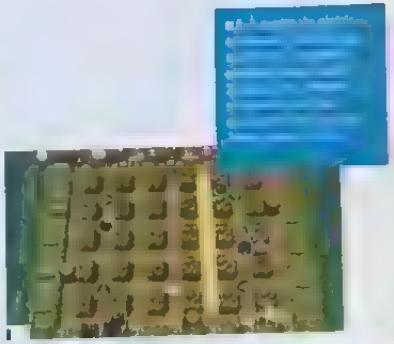
UNE VERSION CLASSIQUE MAIS EFFICACE [illegible] HIT D'HUDSON

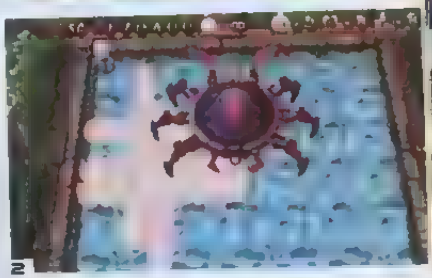
récemment au jeu vidéo (ou ceux qui ne connaissent pas la série, tout bêtement), le titre développé par Hudson propose un gameplay fort simple. En solo, il suffit de diriger un petit personnage au look rigolo à travers des dédales colorés et de poser des bombes, l'objectif étant d'exploser les obstacles se dressant entre vous et la fin du niveau. Par obstacles, j'entends aussi bien les blocs friables renfermant bien souvent des bonus toujours très utiles que des ennemis heureux de vous faire crever non qu'en vous touchant. Mais si la licence s'est hissée au panthéon vidéoludique, c'est grâce à un multijoueur qui transfigure le concept, une simple arène remplie de plusieurs bomberman peut tenir en haleine des soirées entières.

BOMBEZ LE TORSE

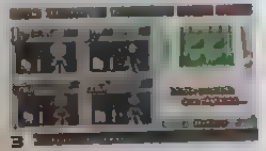
Avec cette édition portable, Hudson a joué la sécurité. Pas de révolution dans le principe ni dans les bonus accordés qui permettent d'améliorer votre puissance de feu, de poser davantage de bombes, d'en maîtriser l'explosion ou de donner des coups de pied dedans entre autres. Le mode solo permet cependant à l'instar de la mouture DS, d'engranger ces bonus et de les utiliser quand bon vous semble. Absence d'écran tactile oblige, il faudra jongler avec les boutons de tranches pour choisir l'objet souhaité ce qui peut nécessiter un certain temps avant d'obtenir satisfaction. Le chrono jouant contre vous et les ennemis ne s'arrêtant pas de bouger, cela peut poser quelques problèmes. Mais l'aventure n'étant guère insurmontable, on finit par gérer cette gêne assez facilement. Le multi demeure quant à lui très sobre, sans pour autant perdre son intérêt. On apprécie tout particulièrement le fait de n'avoir besoin que d'un UMD pour alimenter quatre consoles en affrontements fourbes et masquins. On regrette cependant qu'il soit impossible de jouer en ligne et qu'à part nous offrir une réalisation en 3D plutôt chouette et des compositions technoïdes entraînantes, les développeurs n'aient pas songé à puiser un peu plus d'idées issues d'anciens volets. Quid de nos amis dinosaures présents dans la version Saturn ? Un jour, il faudra bien les rappeler pour qu'on n'ait plus l'impression de revoir toujours la même chose.

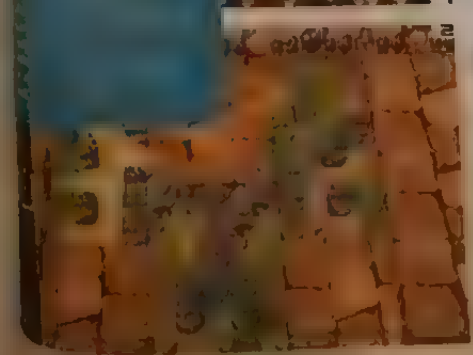
Plume


1


2

1


3


2

4

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Un *Bomberman* sur PSP.
Le jeu partagé.
Solo assez varié.

... mais vite achevé.
Pas de jeu en ligne.
Le système d'inventaire.

EN RÉSUMÉ On se contentera de ce qu'il y a à [illegible] n'est déjà pas si mal ! Avec cette [illegible] possesseurs de PSP connaîtront enfin [illegible] arènes ou seul le meilleur tou[illegible] bonus sont toujours distribués aléatoirement) survivra au feu d'artifice. Le game sharing permet à quatre personnes de se le donner grave et pour pas cher alors pourquoi se priver d'un plaisir aussi intense ?

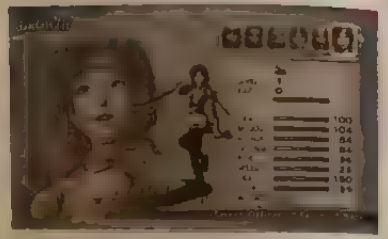
7/10

ACTION 1 OU 2
KOEI OMEGA FORCE
PLAYSTATION 2 ET XBOX 360

L'EMPIRE DES INDÉCENCES

4/10

SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES SI D'ANTAN, UNE EXTENSION SIGNIFIAIT DES AJOUTS À TARIF PRÉFÉRENTIEL, KOEI CHANGE QUELQUE PEU LA DONNE.



[illegible] 5e édition *Empires* de *DW 5* [illegible] centaines d'objets pour améliorer [illegible] puissances de vos guerriers [illegible] simplement enlevés faute de [illegible]. Ouais, à cause de [illegible] on pourrait en dénicher des dizaines [illegible] et laisse seulement le joueur choisir des [illegible] le samurai, le ninja [illegible] ique ne change guère, mais vous [illegible] varier la couleur du vêtement. Pas [illegible] en somme. Bref, du minimum syndical pour un produit bâclé qui trouvera [illegible] un doux parfum de [illegible] à une heure où Koei semblait trouver le chemin des bonnes résolutions avec [illegible].

Zaza

Wii RÉFLEXION 1 OU 2
KONAMI DÉVELOPPEUR : HUDSON SOFT
WII

ROULE MA BILLE

6/10

KORORINPA D'UN MÊME CONCEPT, ON PEUT OBTENIR PLUSIEURS DÉCLINAISONS ATTACHANTES. SURTOUT UNE WIIMOTE EN MAIN.

[illegible] mais vient de l'objectif de chaque niveau. Il est en effet nécessaire de récolter des gemmes avant de filer vers la sortie. Le level design, très [illegible] ou parfois juste marrantes, comme une tête de cochon produisant des sons à se rouler par terre. Très agréable à jouer, précis, ravissent dans les thèmes visuels et musicaux proposés, le jeu d'Hudson manque cependant d'originalité. Le contenu n'en offre qu'une cinquantaine de niveaux, le pourvois de raccourcis intéressants, et [illegible] jouer en multi à quatre en split screen pour deux personnes. Et comparé à *Super Monkey Ball* [illegible] est assez peu pour qu'on y revienne avec le même plaisir.

Plume

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 6
MACHINE : NINTENDO DS
DS
ÉDITEUR : NINTENDO - DÉVELOPPEUR : BROWNIE BROWN

MAGICAL STARSIGN

MAGICIENS DE POCHE

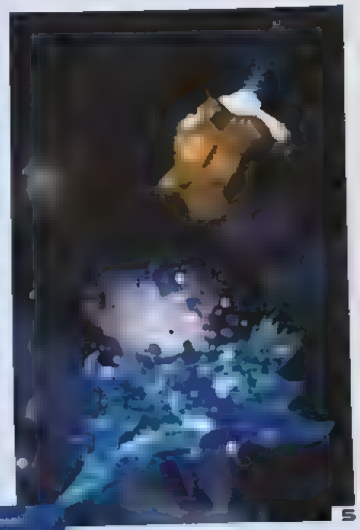
MINE DE RIEN, LA NINTENDO DS COMMENCE À SE CONSTITUER UN JOLI PANEL DE RPG BIEN SYMPAS, ET *MAGICAL STARSIGN* Y TROUVE SA PLACE EN TOUTE SOBRIÉTÉ.

Réalisé par des anciens de Square et dirigé de main experte par le talentueux Shinichi Kameoka (*Secret of Mana*), *Magical Starsign* a de quoi séduire, à commencer par l'emploi unique du stylet, et par des graphismes 2D fort [illegible]. Certes, l'histoire n'a rien d'extraordinaire : [illegible] élèves d'une académie décident de partir à la recherche de leur prof kidnappé par des pirates [illegible] mais dans la précipitation ils se retrouvent dispersés sur différentes planètes. Il faudra les retrouver avant de poursuivre son but initial. Heureusement, les personnages ont assez de charisme et de repartie pour nous transporter malgré cela dans un jeu qui mérite le détour. Car contrairement à un RPG classique, on ne dirige que des magiciens, chacun ayant une prédisposition à un élément (feu, bois, vent, eau, terre), tandis que le leader est rattaché soit à la lumière, soit aux ténèbres selon le choix du joueur en début de partie.

LA VICTOIRE VIENDRA DU CONTRÔLE DES PLANÈTES

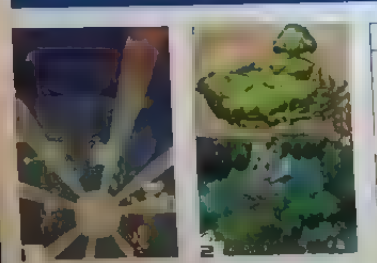
[illegible] sent aussi l'influence des planètes élémentaires. Ces dernières se déplaçant dans un système stellaire divisé selon un élément, s'[illegible] astre se retrouve dans une portion donnée, le personnage lié à cet élément se voit booster. De même pour le héros qui, [illegible] est soumis au cycle jour/nuit, même au milieu d'un combat. Du coup, les affrontements au tour par tour revêtent une dimension plus réfléchie que prévu et [illegible] rent dans une logique d'[illegible] optimisation parcimonieuse des points de magie est [illegible] clé. Toutefois, l'exploration manque de punch, en grande partie du fait de la [illegible] lesse des monstres. Les sous-quêtes se font rares, et la possibilité qu'ont les personnages d'interagir avec l'environnement en se servant de leur pouvoir élémentaire reste très basique. Du coup, la durée de vie en solo ne dépasse pas la vingtaine d'heures, chiffre assez moyen pour un RPG, mais trompeur par rapport à la [illegible] que le titre propose des parties jusqu'à six en réseau dans des donjons, récompensant ce qu'on va [illegible] de plus de monstres.

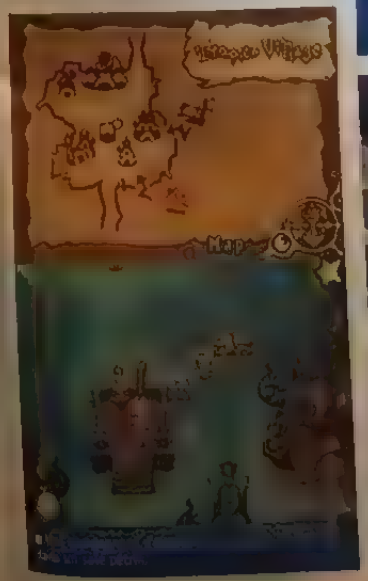
Nezumi



INFLUENCE ASTRALE

Ne se limitant pas à un simple pierre-papier-ciseau des éléments, les compagnons subissent [illegible]





VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Totalement jouable au stylet.
Combats stratégiques.
Mode multijoueur.

Lent à démarrer.
Planètes de petite taille, pas très originales.
Musique très moyenne.

EN RÉSUMÉ [illegible] Shinichi Kameoka signe [illegible] ne exploration [illegible] ne sur les [illegible] pas très [illegible]

7/10

GENRE : RÉFLEXION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ÉDITEUR : CAPCOM
DÉVELOPPEUR : CAPCOM MACHINE : PSP

DE BRIQUES ET DE BULLES

7/10

CAPCOM PUZZLE WORLD POUR VOS MÉNINGES, DE TRÈS BONS JEUX ISSUS DE L'ANCESTRALE USINE À HITS. ROYAL.

[illegible] Block Bank un titre [illegible] casse-briques [illegible] prépulsé par [illegible] un [illegible] Sa grande [illegible] et [illegible] des [illegible] les [illegible] mais [illegible] Buster [illegible] sous le nom de [illegible] [illegible] [illegible]

TOP 5

TOP 5 EUROPE

1. [illegible] (Capcom/360)
2. [illegible] (Electronic Arts/PS2)
3. [illegible] (Konami/PS2)
4. [illegible] (Nintendo/Wii)
5. Mario Kart Smooth Moves (Nintendo/Wii)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1. [illegible] (Capcom/360)
2. [illegible] (Microsoft/360)
3. [illegible] (Tides/360)
4. [illegible] (Ubisoft/360)
5. [illegible] (Nintendo/Wii)

TOP 5 JAPON

1. [illegible] (Bandai Namco/PS2)
2. [illegible] (Nintendo/DS)
3. [illegible] (Sega/PS2)
4. [illegible] (Nintendo/Wii)
5. [illegible] (Nintendo/Wii)

Wii

FAR CRY VENGEANCE

[illegible] UBISOFT
[illegible] FPS
[illegible] WII

Aux Carver ce n'est plus ce que c'était. Son visage de héros boosté aux super pouvoirs nous fait déjà penser que ce ne sera ce que sur une réalisation qui n'arrive même pas à la cheville de la version Xbox avec des textures crades à souhait et des ennemis moins stupides à la gâchette en plus d'être bêtes à manger du foin. Une perte du sang. La variété des missions style « fais ci fais ça » quelques niveaux sympas mais présente de sérieuses actions rapidement pour se perdre rapidement impossible. Enfin le mort du deathmatch à deux joueurs en écran splitté on dit bravo [illegible] laisser.

Plume

Wii

BOB L'ÉPONGE ET LA CRÉATURE DU CRABE CROUSTILLANT

[illegible] THQ
[illegible] ACTION
[illegible] WII

Après les moutures PS2 et GameCube [illegible] Bob et son [illegible] de mer avaient [illegible] des grands et des [illegible] souffre [illegible] Jeu dans [illegible] comme on dit par chez moi. Aucun plaisir à diriger papa Peter dans son beat em up bâclé, le chien Brian au cours de niveaux d'infiltration plus bancals ou monstrueux bébé Stewie armé de son pistolet. Subsiste bien évidemment l'humour du dessin animé avec des situations toujours aussi crétines. Mais entendre quinze fois le même [illegible] par minute aura de quoi [illegible] même les plus indulgents. A noter pour finir la présence à chaque niveau

Plume

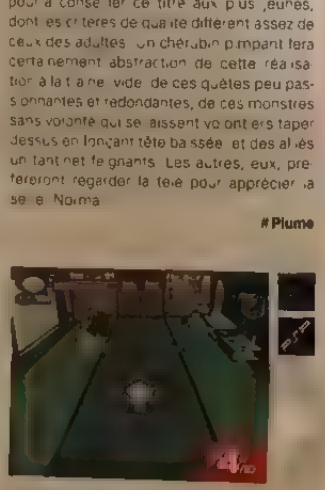
Wii

AVATAR
LE DERNIER MAÎTRE DE L'AIR

[illegible] THQ GENRE : ACTION
[illegible] WII

Le dessin animé de Nickelodeon narrant les aventures du petit Aang suscite un certain engouement à raison auprès de nos chères têtes blondes. Dès lors on pouvait craindre le pire. Ne soyons pas défaitistes, ce titre s'en sort avec les honneurs. Si le scénario ne brille pas par son originalité, il a le mérite de nous faire suivre les différentes étapes de l'histoire sans ennui. Les environnements sont variés et plutôt jolis, les différents personnages jouables ont chacun leurs spécificités et les combats sont dynamiques. Le tout est bien rythmé et on ne s'ennuie pas une seconde. Les développeurs ont même pensé à intégrer quelques mini-jeux sympathiques. Bref, on tient là un titre qui devrait ravir les plus jeunes, sans pour autant frustrer les plus grands.

Plume



Wii

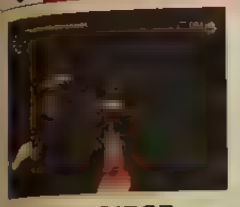
FAMILY GUY
VIDEO GAME!

[illegible] 2K GAMES
[illegible] ACTION
[illegible] PLAYSTATION 2 ET PSP

Je suis au regret de dire à ceux qui se tordent de rire à chaque épisode de la série animée bizarrement renommée *Les Griffin* dans l'Hexagone que son adaptation crapuleuse du boulet comme on dit par chez moi. Aucun plaisir à diriger papa Peter dans son beat em up bâclé, le chien Brian au cours de niveaux d'infiltration plus bancals ou monstrueux bébé Stewie armé de son pistolet. Subsiste bien évidemment l'humour du dessin animé avec des situations toujours aussi crétines. Mais entendre quinze fois le même [illegible] par minute aura de quoi [illegible] même les plus indulgents. A noter pour finir la présence à chaque niveau

Plume

TOP FLOP



GHOST RIDER

ÉDITEUR : 2K GAMES GENRE : ACTION
MACHINE : PLAYSTATION 2

▶ *Ghost Rider* se manifeste sur PS2 comme un clone assez malfichu de *Devil May Cry*. On ne retient que le manque flagrant de variété dans le bestiaire et les décors ainsi qu'une absence de punch évidente. Et ce ne sont pas les séquences de moto indigentes qui relèveront la sauce et parviendront à attirer les fans du super héros mort vivant.

RTL WINTER GAMES 2007

ÉDITEUR : RTL ENTERPRISES
GENRE : SPORT
MACHINE : PLAYSTATION 2

▶ En descente en luge en bobsleigh en saut à ski ou en patinage de vitesse un seul mot vient à l'esprit : ennui. Déjà que l'on doit se satisfaire d'une technique très limitée en plus de jeu de 49 Games n'offre aucune sensation digne de ce nom à nos petits doigts musclés. Et là, tout est dit.

KAZOOK

ÉDITEUR : XPLOSIV GENRE : PARTY GAME
MACHINE : PSP

▶ Cette production signée Xplosiv ne sera susceptible de provoquer qu'une chose l'énervement. Passons le design tout simplement irritant et limite flippant pour nous attarder sur la trentaine de mini-jeux. Un manque d'inspiration flagrant et des commandes complètement foireuses suffisent à oublier chacun d'entre eux.

ACES OF WAR

[illegible] TAITO
[illegible] ACTION
[illegible] PSP

Passer après *Ace Combat* voilà qui peut en démoraliser plus d'un sachant que le volet de la série de Namco par excellence sur PSP a mis tout le monde d'accord. Malgré tout Marionette s'est lancé dans la bataille avec comme atout principal une durée de vie très correcte en solo. Sauvement la maniabilité assez peu conventionnelle des musiques risibles et surtout la réalisation proprement défoncée à coups de roquettes par le concurrent direct empêchent de se plonger comme on le voudrait au cœur des dogfights et autres bombardements urbains. Si vous cherchez un très bon titre du genre, suivez mon regard.

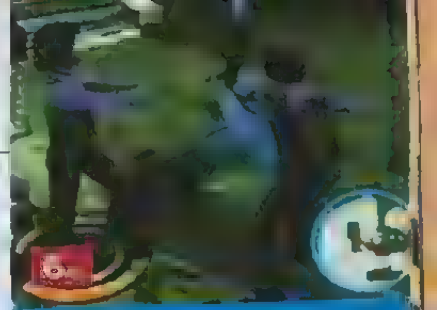
Plume

FUSION FRENZY 2

ÉDITEUR : MICROSOFT GAMES
GENRE : PARTY GAME
MACHINE : XBOX 360

Le premier n'avait pas marqué les esprits, sa suite ne laissera pas non plus un souvenir impérissable. Toujours situé dans une ère futuriste assez froide, ce *Fusion Frenzy 2* nous propose des tournois de nombreux mini-jeux répartis sur sept planètes différentes. Si certains, comme un clone des motos de *Tron*, prêtent à sourire, le reste, oscillant entre des combats répétitifs et des épreuves assez peu variées, ne fera guère décoller votre palpitant, surtout si vous préférez seul contre la machine. Heureusement le multi et le Xbox Live rehaussent grandement l'intérêt. Reste que la tassitude guette.

Plume



THE WARRIORS

[illegible] ROCKSTAR GAMES
[illegible] ACTION
[illegible] PS2

Plume

Wii

CARS

[illegible] THQ
[illegible] ACTION
[illegible] WII

Débarqué des mois après les autres versions de salon, la mouture Wii nous laisse reprendre le volant du fringant Flash McQueen dans les aventures de Radiator Spring, en quête de courses et de mini-jeux pour prouver qu'il en a sous le capot. Cette galette ne démontre qu'une chose : un style de conduite tout bonnement sucré pas franchement aidé par la maniabilité à la Wii-mote à travers des courses molles dans des environnements d'une laideur insoutenable. Si vous souhaitez retrouver le joyeux univers créé par les magiciens de Pixar, mon conseil : ruez vous plutôt sur le DVD [illegible] ça, c'est fait.

Plume

JOYPAD 172 - MARS 2007

ABONNEZ-VOUS À JOYPAD

Joypad (1 an /11 n°) 71,50 €*

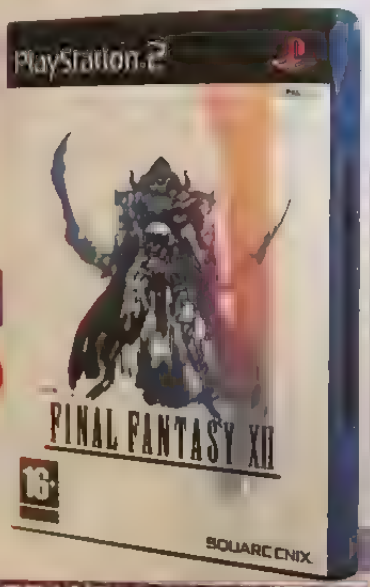
Le jeu FINAL FANTASY XII 60,99 €**

version PlayStation 2

Total ~~132,49 €~~

POUR VOUS 74€ SEULEMENT

+



SQUARE ENIX.

LE DERNIER GRAND JEU DE LA PS2

Au risque de mettre en péril l'équilibre d'Ivalice, le puissant empire Archadien s'apprête à entrer en guerre contre son ancien ennemi, Rozarria.

Incarnez Vaan, un jeune homme qui a perdu toute sa famille pendant la guerre et qui rêve de liberté... mais la liberté a un prix et, avant de réaliser ses rêves, ce sont les attentes de toute une nation que Vaan devra exaucer.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Future

Joignez votre règlement sous enveloppe affranchie à JOYPAD Service Abonnements - 78-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P172

OUI, JOYPAD 1 AN (11 N°) + le jeu FINAL FANTASY XII

pour 74 € au lieu de 132,49 €*

FUTURE FRANCE par

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

Import

SOMMAIRE

ACTUS

IZUNA: THE UNEMPLOYED NINJA (DS) P.93

LUMINOUS ARC (DS) P.92

MOBILE SUIT GUNDAM: CROSSFIRE (PS2) P.92

THE BATTLE OF YU YU HAKUSHO (PS2) P.93

THE IDOL MASTER (360) P.92

TESTS

BOKUJOU MONOGATARI

KIMI TO SOUTSU NO SHIMA (DS)

DRAGON SHADOW SPELL (PS2) P.96

ETRIAN ODYSSEY

LOST REGNUM — HAKUTSU NO KOUTEI (PSP)

SHINING FORCE EXA (PS2)

VAMPIRE'S RAIN (360)

TACTICS RPG

À bas l'hérésie !

[illegible] DUS SE MET AU TACTICAL-RPG, LES FANS [illegible] S VONT AVOIR DES SURPRISES

[illegible]

Dispo. Europe : N. C. • Machine : [illegible]

Four croisé

C'était écrit. Gundam devait faire les frais de la première salve tirée par la vieille PS3. Non pas que Bandai Namco se soit réservé à la saga de Tomino un sort des plus enviables, mais ce Crossfire accompli (excepté [illegible] quelque presque toutes les tares imaginables [illegible] multiples [illegible] ajoute [illegible] [illegible] [illegible]

SHINING FORCE EXA

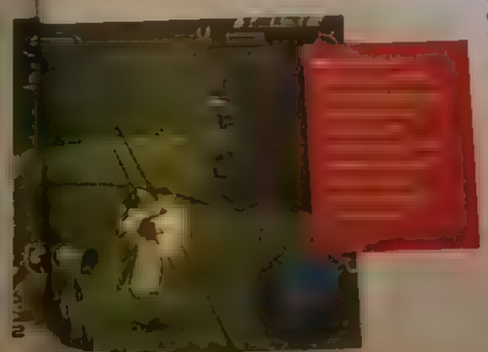
LA FORCE TRANQUILLE

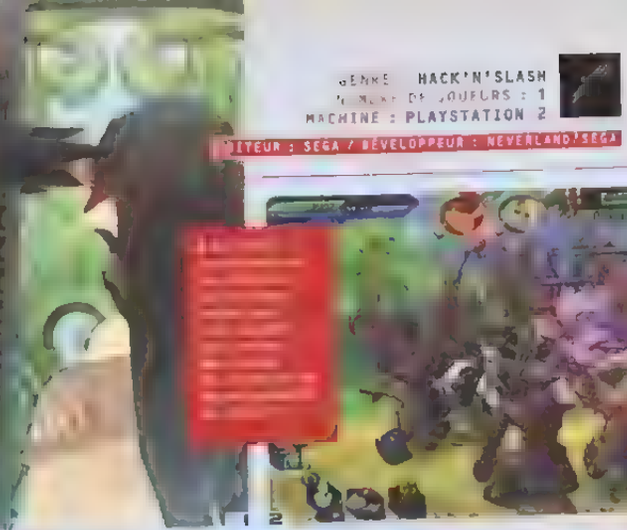
ALORS QUE LES FANS ATTENDENT LE GRAND RETOUR DE *SHINING FORCE* DANS SON DOMAINE DE PRÉDILECTION, LA STRATÉGIE, SEGA SE FEND D'UN SPIN-OFF ACTION.

Il est rare qu'une suite de jeu transcende son modèle, a fortiori quand ce dernier était d'une rare médiocrité. Mais Sega a fait preuve de courage et de [illegible] en comptant les critiques des fans pour nous pondre une nouvelle digression sanguinolente sur la licence. *Shining EXA* parvient à gommer la plupart des imperfections du *NEO* en combant aussi ses lacunes. Dès les premières minutes de jeu, il apparaît clairement que les développeurs ont su se remettre en question. Le [illegible] reste bien que mais un gameplay désormais [illegible] prise en main rapide et une réalisation nettement supérieure à l'ensemble font la différence. Sous la houlette d'un attaché de presse de Sega Japon passionné depuis toujours par Shining Force et spécialement missionné pour [illegible] les petits gars de Neverland se sont surpassés. Au rayon [illegible] avec le premier opus, le scénario [illegible] nouveau chapitre des chroniques guerrières du monde de Shining Force. Prêts à tout pour s'assurer la suprématie, les nations s'affrontent dans un combat sans merci. Avant j'oubliais, il y a des milliers d'années de démons. Au beau milieu de ce chaos ambiant, Toma, un guerrier [illegible] manie une épée légendaire, Shining Force, et la [illegible] Cet [illegible] apparaît magiquement hors du commun [illegible] Force. Ses pouvoirs lui seront utiles à [illegible] forteresse futuriste qu'il devra conquérir à [illegible] puissance nécessaire pour lutter contre les forces du mal.

Joypad

C'EST BIEN DU DÉBUT D'UN VRAI SHINING QU'ON SE CONTENTERA D'UN BON SHINING





GENRE : HACK'N'SLASH
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : NEVERLAND SEGA

POINT DE RÉPIT

SF EXA est un hack'n'slash classique mais complet avec une gestion avancée de l'équipement et du statut des pouvoirs magiques « upgradables » et une tonne d'énigmes essentiellement basées sur un système de portes et de clés à débusquer partout jusque dans les décors destructibles. La générosité de l'inventaire (qui comporte des tonnes d'armes et d'objets variés) comblera les fans, d'autant plus que l'apparence des personnages change suivant l'équipement porté. L'équipe comporte trois personnages simultanément avec le traditionnel centaure pour compagnon et maître d'armes. Le système de combat met l'accent sur la réalisation de combos avec parades et coups spéciaux. En net progrès sur *NEO*, l'intelligence artificielle des deux compagnons a été rehaussée et on peut désormais les appeler à la rescousse dans les situations difficiles. L'interface très intuitive permet de sélectionner au pad pouvoirs et objets de premier secours sans un clin d'œil. La grande originalité réside dans la fameuse Geo Forte. Lors de vos raids en territoire ennemi, cette dernière pourra être attaquée : il faudra alors choisir sa tactique parmi un éventail de cinq variantes, et mettre à profit les personnages restés à la base. Au fil de l'aventure, cette impressionnante machine de guerre évoluera pour révéler finalement tout son potentiel.

CLAIREMENT, LES DÉVELOPPEURS ONT SU SE REMETTRE EN QUESTION

TRULY SHINING

Le moteur 3D a subi une refonte complète et intègre outre un cel shading fin et élégant des effets de transparence sophistiqués le tout sans faillir à défier le gracieux à l'écran. On y prend plaisir pour les sens même les musiques dynamiques sont un poil répétitives. Les temps de chargement savent se faire très discrets et les sauvegardes rapides comme l'éclair. Les séquences animées (signées par le studio JC Staff) sont superbes et se marient remarquablement bien avec les cinématiques secondaires utilisant le moteur cel shading du jeu. Fins et élégants mais sans exotisme déplacé, les character designs signés Pako (un jeune dessinateur qui monte dans le milieu du manga et du fanzine) sont une bouffée d'air frais au beau milieu d'une production polluée par le conformisme plastique. Bien qu'il semble avant tout destiné à un public assez jeune, *Shining Force EXA* témoigne d'un authentique respect pour l'héritage de la saga, une qualité que même les plus vieux fans sauront apprécier à sa juste valeur.

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Out
États-Unis : 20 mars 2007 • Europe : N.C.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

+ En net progrès sur le premier opus. Le moteur graphique a été upgradé. Un gameplay plus profond.

− Pas de mode multi ! Modélisation de certains monstres limite. Caméra fixe.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

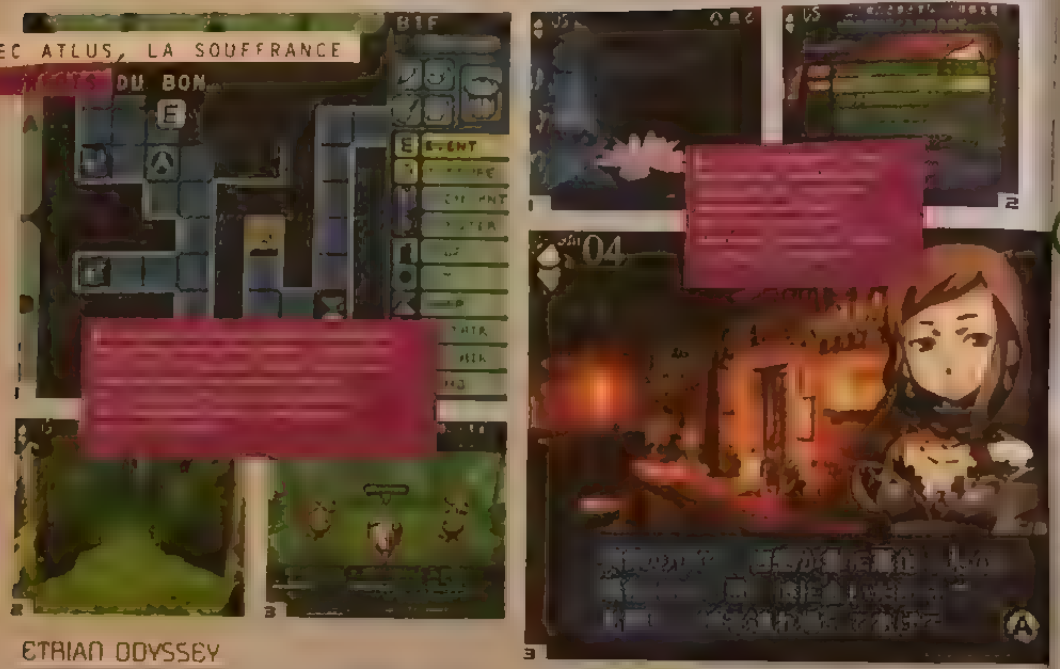
EN RÉSUMÉ La surprise du mois en import. Autant *NEO* était vomitif, autant [illegible] n'hésitera pas sans prétention [illegible]

8/20

RPG
1
NINTENDO DS
DS

ÉDITEUR : ATLUS / DÉVELOPPEUR : ATLUS

AVEC ATLUS, LA SOUFFRANCE



ETRIAN ODYSSEY

TÊTE-À-TÊTE

VÉRITABLE INSTITUTION AU JAPON, ATLUS NE S'EST POURTANT JAMAIS DÉPARTI DU PETIT CÔTÉ FRONDEUR QUI FAIT UNE BONNE PARTIE DE SON CHARME. LA DS NE FAIT PAS EXCEPTION...

CARTOGRAPHE DU DIMANCHE

Disponibilité ▶ Japon : ...
États-Unis : ... • Europe : N.C

● Dirk

VERDICT

DURÉE DE VIE

Complet.
Très jolis designs.
Un retour aux sources audacieux.

Trop difficile ?
Scénario quasi inexistant.
Pas très « import friendly ».

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ ...

7/10

TACTICAL-RPG
1
PLAYSTATION 2

DRAGON SHADOW SPELL

SPELL-MÊLE

LA NOSTALGIE DES BONS VIEUX TITRES 2D À L'ANCIENNE EST LE FONDS DE COMMERCE DE STUDIOS MARGINAUX COMME FLIGHT PLAN, QUI NOUS OFFRE ICI UN AGRÉABLE TRIP RÉGRESSIF.

Moins populaire que Nippon Ichi, rarement introduit en Occident, Flight Plan est cependant pas inconnu des ... import grâce à *Black/Matrix* ... ou encore à la série des *Summon Night* ... dont GBA *Swordcraft Story*. Avec DSS ... se sert tout de suite en famille même si ... permet une petite pirouette sans grande conséquence. Karto, le héros de l'histoire, ... Tokyoïte qui fréquente assidûment le quartier de Shinjuku, mais se retrouve très vite plongé dans un monde imaginaire aux accents d'heroic fantasy. Au programme : la traditionnelle dose de jargon ésotérique et une nomenclature largement empruntée aux légendes arthuriennes enrobent un scénario assez convenu. Témoin de l'attention accordée par Banpresto à son bébé, les cinématiques animées sont d'excellente facture et mettent en valeur des designs classiques mais néanmoins sympathiques.

UNE RECETTE EFFICACE

... rare pour un tactical-RPG, *DSS* comporte des ... intermédiaires durant lesquels ... à la conquête ...

● Dirk

Disponibilité ▶ Japon : ...
États-Unis : N.C • Europe : N.C

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

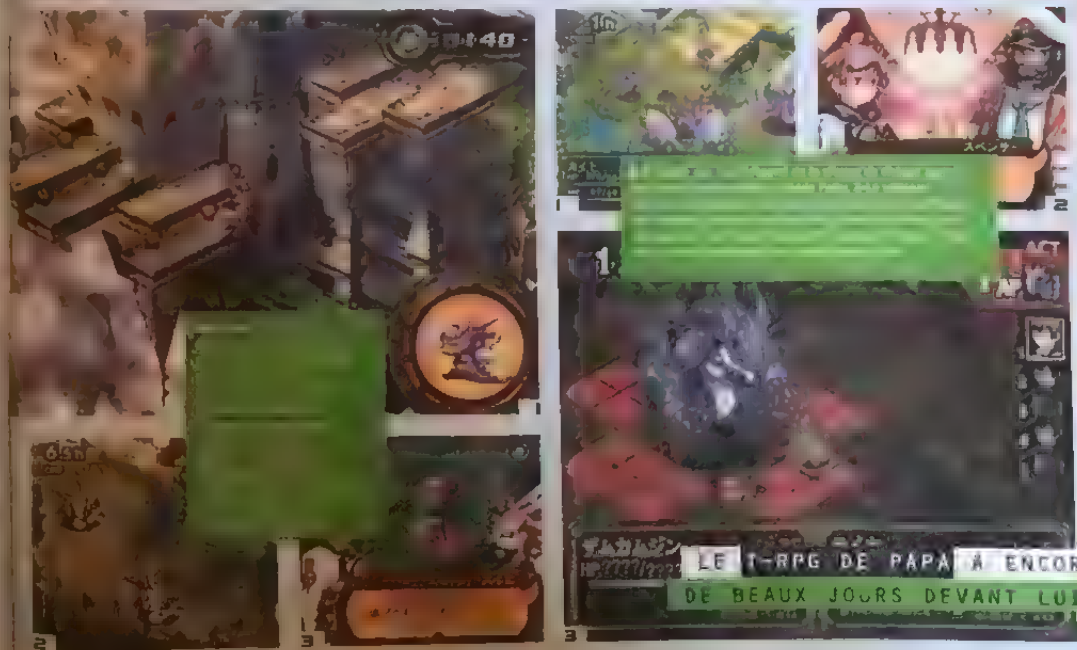
Un gameplay riche et complet.
Belle real 2D très fine.
Une belle finition (anims doubleurs ...).

Un peu trop de parlote.
Scénario parfois grangnan.
Un tutoriel assez ardu.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ ...

7/10



DS

[illegible] 1 A 6

[illegible] INTERACTIVE

NATSUME NINTENDO DS

6/10

LOST IN GREEN

BOKUJOU MONOGATARI : KIMI TO SODATSU NO SHIMA

TROISIÈME VOLET DE *HARVEST MOON* SUR DS

MARVELOUS ENFIN DÉCIDÉ À DOMESTIQUER LA DS ?

[illegible]

* Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui

États-Unis : N.C. • Europe : N.C.

ACTION/INFILTRATION [illegible] 1 A 8

AQ INTERACTIVE

5/10

CRACHIN MORTEL

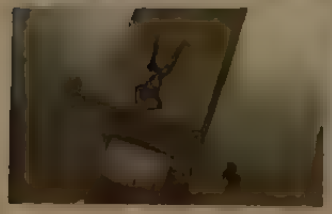
VAMPIRES RAID : APRÈS AVOIR OFFERT À LA 360 SON PREMIER VRAI SUCCÈS JAPONAIS AVEC L'EXCELLENT RPG *BLUE DRAGON*, ARTOON S'ESSAIE À UN GENRE PLUS... OCCIDENTAL.

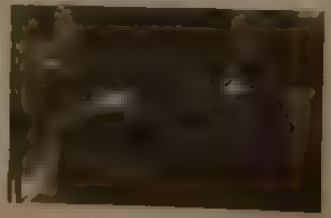
[illegible] Le Hair est également [illegible]

* Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui

États-Unis : N.C. • Europe : N.C.





DUNGEON-RPG

1 OU 2 [illegible] ERTAIN

GOSHOW PSP

7/10

AMAZONE IN THE DARK

LOST REGNUM – MAKUTSU NO KOUTEI LES AUTEURS DE *GLADIATOR* (*COLOSSEUM*) NOUS REVIENNENT SUR PSP AVEC UN HACK'N'SLASH TENDANCE OLD SCHOOL.

Bien qu'élaboré au Japon, *Lost Regnum* n'est pas sans rappeler certaines productions occidentales. Les quatre classes de personnages prêtent à sourire par leurs appellations quelque peu originales pour des standards du genre (Highlander, Amazone, Gladiator et Dark Searcher) répondent présents pour vous entraîner dans les sombres méandres qui composent les entrailles de la forteresse. Côté gameplay, rien de révolutionnaire : tout est très classique mais soigné dans le moindre détail. Aucun piège vicieux ne vous sera épargné d'où l'intérêt crucial d'un équipement largement « customisable ». Le jeu en mode coopératif Wi-Fi ad hoc est quant à lui très réussi et agréable suffisamment en tout cas pour nous faire regretter amèrement l'absence d'un mode 4 joueurs. Pour un peu, on retrouverait presque le fun suranné d'un *Gauntlet* ou d'un *Dungeon Explorer*. Tout [illegible] être avec les heureux [illegible] fouillis d'agencements. Les [illegible] 3D sympathiques avec plus de 150 [illegible] différents. Seul reproche : [illegible] des décors qui [illegible] nes silhouettes masquées. Je vous [illegible] pas composé de [illegible] depuis un bon moment, ne parvenaient à enchanter le tout. Bien sûr, aucun titre du genre [illegible]

* Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui

États-Unis : N.C. • Europe : N.C.

WWW.NEOAMUSEMENT.COM

Numéro 1 sur l'import Jap, + de 10.000 jeux et consoles dispos sur notre site web mis a jour en temps réels!

News Playstation 2

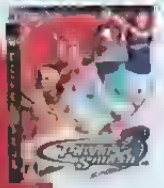
Hokuto no Ken
49,90 € ttc

Saint Sey
49,00 €

Neoamusement.com

Le Specialiste de l'import Japonais

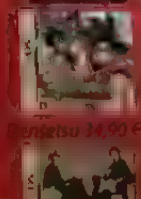
News Playstation 3



Super Smash 3
9,90 €ttc

Virtua Fighter 5
54,90 € ttc

News DS / PSP



Bleach 2 34,90 € ttc

Parodius 34,90 € ttc

Jeux Retros

NeoGeo KOF 99 59 € ttc
NeoGeo Pulstar399 € ttc
Saturn Dodonpachi 29 € ttc
SFC Chrono Trigger 9,90 € ttc
SFC Donkey Kong 3 Neuf : 9, 90 € ttc
Dreamcast Gigawings 2 44,90 € ttc
Dreamcast Last Hope 34,90 € ttc

Pack PS3 20Gb
+VF5 : 499€ ttc

Paiements CB Securisés sur notre site web.

Frais de port pour 1, 2, 3 Jeux ou Consoles : EMS Chronopost avec assurance 10 € ttc ou 3 € ttc en économique !

Informations ou questions contactez nous : neo_amusement@yahoo.com

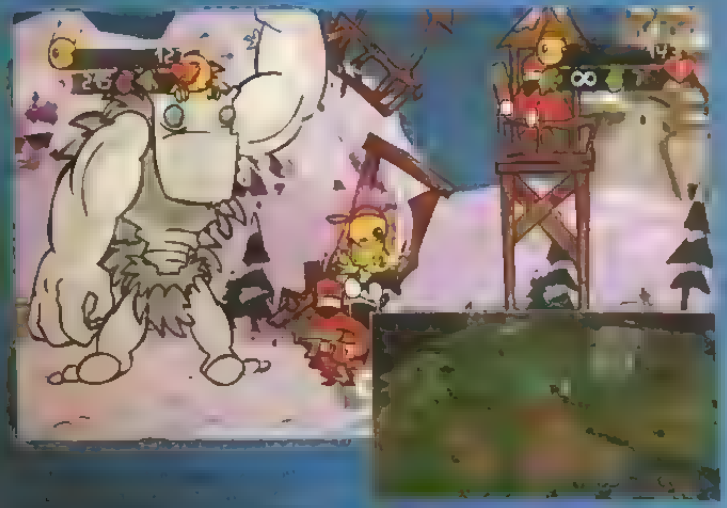
Sensation glaçon

COMPLET MAIS UN PEU TROP LISSE, LOST PEUT AGACER

Crackage ou pas crackage ?

Avalanche de démos

Gamerscore en règle ?



Mini-jeux, maxi-liste !

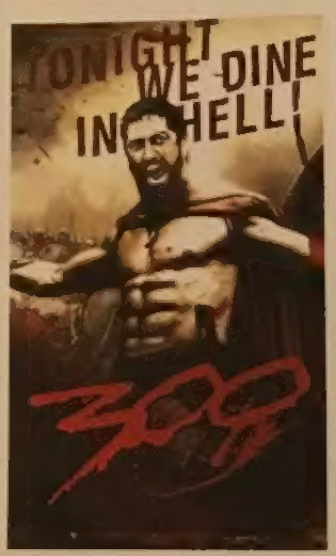
MUSIQUE

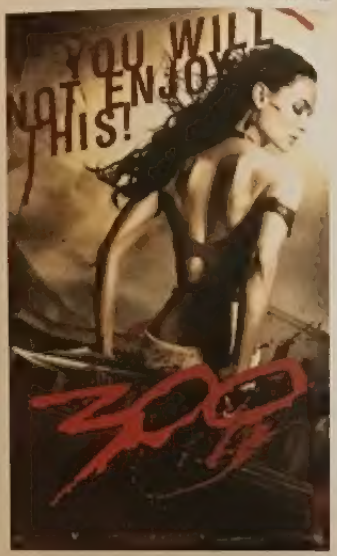
The ordinary boys

How to get everything you ever wanted in ten easy steps

On le sait depuis longtemps, l'Angleterre est une source inépuisable de groupes pop aux mélodies pas toujours super originales, mais généralement très efficaces. Le dernier album de The ordinary boys s'inscrit parfaitement dans cette tradition avec des morceaux sans prétention, mais qui restent très vite en tête. À noter que le chanteur a participé à la dernière édition de Celebrity Big Brother, ce qui semble avoir donné un petit coup de fouet à la carrière du groupe ! (album disponible en import ou à commander sur Internet)

Éditeur B-Unique • **Prix** environ 20 €





ÉVÉNEMENT

300 à l'heure

C'EST BOURRÉ D'EFFETS SPÉCIAUX, ON DIRAIT UNE CINÉMATIQUE DE JEU, MAIS C'EST LE PROCHAIN FILM DE ZACK SNYDER. MIAM !

Le réalisateur s'était déjà fait remarquer avec son remake musclé du *Zombie* de Romero, *L'armée des morts*. Décidément pas frileux quand il s'agit de s'attaquer à de gros morceaux, le gaillard s'est mis ensuite en tête d'adapter la BD de Frank Miller, *300*. Un sacré défi qui semble bien parti pour être relevé vu la bande-annonce déjà devenue culte qui nous laisse entrevoir un péplum très violent et visuellement magnifique. Entièrement tourné sur fond bleu pour incruster les acteurs dans des décors numériques, *300* affiche un style graphique très particulier qui risque fort de ne susciter que des réactions radicales : adoration ou rejet. Profitons-en pour signaler la disponibilité d'une nouvelle édition de *Sin City*, autre adaptation d'une BD de Frank Miller, signée Robert Rodriguez cette fois. On y retrouve les quatre histoires parallèles du film présentées séparément sur un disque, une tonne de bonus sur un deuxième et enfin la version cinéma sur le troisième.

300 • Sortie ciné 21 mars 2007
4 histoires de Sin City • Éditeur Wild Side Vidéo
Prix 20 €

OZ – Saison 1

Monster house

Dikkenek – Grandes gueules

COLLECTION

Tri groupé

Que ferions-nous si nous avions le pouvoir de vie et de mort ? L'utiliserions-nous pour parvenir à nos fins les plus viles ou œuvrerions-nous pour le bien en éradiquant toutes les tares de la société ? Quand bien même, sur quels critères nous baserions-nous pour déterminer le degré de normalité des individus ? Nous fixerions-nous nos propres limites ? Et qu'adviendrait-il si on allait au-delà de ces dernières ? Le manga de Tsugumi Ohba (dessiné par Takeshi Obata, déjà auteur de *Hikaru no Go*) pose toutes ces interrogations. En mettant la main sur le Death Note, carnet démoniaque conférant à son détenteur un tel pouvoir, le surdoué Light va peu à peu plonger son âme dans les ténèbres. Le style graphique impeccable et la qualité scénaristique vous feront à coup sûr sombrer aussi du côté obscur. Merci Kana. Dans un tout autre registre, *Journal d'une disparition* (label Made In) et *Dr Kotô* (Big Kana) offrent aussi leur lot de réjouissances. Le premier est un one-shot qui conte les tribulations d'un mangaka décidant du jour au lendemain de tout plaquer et qui tente de se suicider. Il échouera. S'ensuit alors une vie de SDF. La recherche d'un abri, de vivres et le regard des autres au quotidien lui feront prendre conscience d'un tas de subtilités. À nous aussi. Quant à *Dr Kotô*, on fait la connaissance d'un jeune et talentueux chirurgien qui, suite à une erreur médicale, doit quitter Tokyo. Il échoue sur une petite île perdue au milieu de nulle part. Les infrastructures médicales sont obsolètes et les patients se montrent réticents à son égard. Mais peu à peu, grâce à sa détermination, il parviendra à changer les mentalités et gagner la confiance de la population. Sur la lignée de *Say hello to Blackjack*, le titre de Takatoshi Yamada capte de bout en bout.

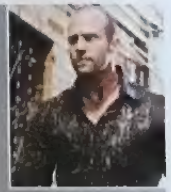
© KANA (DARGAUD-LOMBARD s.a.) 2003-2007

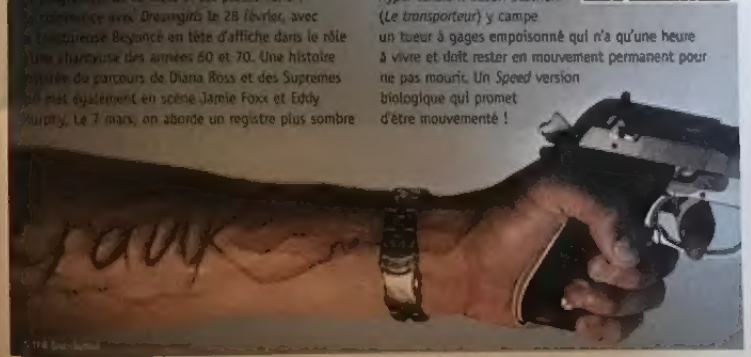
Death Note • Prix environ 5,95 €
Journal d'une disparition • Prix environ 10 €
Dr Kotô • Prix environ 7,35 €

SPECIAL CINE

En mars, ça repart

Le programme de ce mois-ci est plutôt varié ! Il commence avec *Dreamgirls* le 28 février, avec la chanteuse Beyoncé en tête d'affiche dans le rôle d'une chanteuse des années 60 et 70. Une histoire inspirée du parcours de Diana Ross et des Supremes qui met également en scène Jamie Foxx et Eddy Murphy. Le 7 mars, on aborde un registre plus sombre avec *Contre-enquête*. Jean Dujardin y incarne un flic enquêtant pour retrouver le violeur de sa fille et disculper l'homme jeté à tort en prison. Enfin, on passe à plus d'action le 21 avec *Hyper tension*. Jason Statham (*Le transporteur*) y campe un tueur à gages empoisonné qui n'a qu'une heure à vivre et doit rester en mouvement permanent pour ne pas mourir. Un *Speed* version biologique qui promet d'être mouvementé !





SÉLECTION

Phénix

Sur le thème de la vie éternelle, le grand Osamu Tezuka nous livre une nouvelle fois une œuvre humaniste, originale et inspirée, et qui pousse à la réflexion : cela vaut-il de risquer sa vie, de gâcher celle des autres, etc., pour avoir droit à l'immortalité ? On remercie Tonkam pour la réédition de cette fameuse quête à la chimère qu'est *Phénix*.

Éditeur Tonkam • **Prix** 9 €

Booking Life

Imaginez un Elkichi Ombeux (370) qui, après un terrible accident, se décide à devenir coordinateur de transplantation et est prêt à offrir son cœur afin de sauver une fille d'une mort certaine. Sur cette base, l'auteur de *3x3 Eyes* aborde le thème très sensible du don d'organes. À la fois drôle et émouvant, ce manga très documenté s'avère tout à fait instructif.

Éditeur Pika • **Prix** 6,95 €

Densha Otoko

Élu meilleur drama 2005 au Japon, *Densha Otoko* bénéficie du coup de crayon d'Hidenori Hara (*G Gokudo Girl, Regetto,...*) pour sa version manga. Un otaku prend la défense d'une jolie fille agressée dans un train. Commence alors une correspondance entre ces très improbables Roméo et Juliette. Le postulat est simple, légèrement attachant et efficace. À découvrir !

Éditeur Kurokawa • **Prix** 6,90 €

TRIBUNE

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE

À chaud ! @ redacpad@futurenet.fr

LE CLASH

Bon, voilà, j'arrête Joypad. Pourquoi ? Simple… Après les couvertures minables, le mag qui rétrécit mais bizarrement le prix qui augmente…, les articles bâclés, à peine dignes d'un *Journal de Mickey* ancienne formule, les photos de bimbos et d'Obispo tout droit sorties d'*Entrevue*, la vulgarité de certains journali… membres de la rédaction, je retrouve dans le dernier Joypad un test d'Okami. Et là, que vois-je de mes yeux ébahis, la photo du boss de fin ! Je ne sais pas en fait si c'est le boss de fin, n'ayant pas fait le jeu, mais disons que ça y ressemble drôlement ! Quelle honte pour vous, un mag qui se prétend fan de jeux vidéo, montrer ainsi le boss de fin d'un jeu ! Au-delà du manque flagrant de professionnalisme, cela dénote bien le peu d'intérêt que vous portez à ce média, et que le vôtre se situerait plutôt dans le comblement des souhaits de vos actionnaires (je m'emballe peut-être un peu, sûr que vous n'êtes pas entièrement responsables de la bousse qu'est devenu Joypad, mais en y restant, vous cautionnez cette longue chute vers l'abîme et, accessoirement, le désintérêt et l'oubli…). […]

Manu

Manu versus Joypad, match en 5 rounds. Round 1, fight ! Les couvertures : tout est subjectif, nous couvrons et mettons en avant ce qui nous semble pertinent et intéressant. Que tu apprécies ou pas ne tient qu'à toi, il est impossible de combler tout le monde. Ton argument est biaisé et tu succombes à la facilité d'un combo : 1-0.
Round 2, fight ! Le prix et la pagination : nous sommes d'accord avec toi et aimerions vraiment offrir un magazine de « ouat'mille » pages à un prix moins cher. Tu marques un point : 1-1.
Round 3, fight ! Les articles : ici encore, tout reste subjectif, mais nous nous efforçons d'offrir un contenu riche et inspiré. Nous sommes vraiment désolés si nos écrits ne te conviennent pas, ils plaisent à d'autres lecteurs.
On dira égalité : 1-1.
Round 4, fight ! Les bimbos et Obispo : ces exemples peuvent-ils encore servir de références quand on voit l'évolution du magazine depuis près de trois ans (date à laquelle sont parues ces images) ? Non, bien évidemment. Ne serait-ce pas de l'acharnement ? Si, bien entendu. Tu perds forcément en crédibilité et donc le round, désolé : 2-1.
Round 5, fight ! Okami : pourquoi les gens aigris cherchent-ils toujours la petite bête… du Gévaudan ? Pourquoi inventent-ils tout et n'importe quoi pour se faire valoir ? Pour info, il n'y a aucune image du boss de fin.
Bref… Fatality et 3-1.
Sans rancune.

WII ET NO

Alors, quelles sont mes premières impressions sur la Wii ? Eh bien je dirais plutôt mitigées… Bien que je n'aie pas encore pu l'essayer, je trouve ses premiers émois assez moyens. Pas au niveau de la machine, 250 euros pour une console neuve de dernière génération avec un jeu inclus, c'est vraiment plus qu'honnête sur le point financier. Mais c'est surtout pour les jeux que je trouve la Wii assez médiocre, car hormis le mythique *Zelda* et les chers lapins crétins de Michel Ancel, le reste est tout juste passable. Mais ce que je trouve plus inquiétant, c'est qu'un grand nombre de softs souffrent d'une maniabilité hasardeuse comme *Red Steel*, *Call of Duty 3* ou encore *Need for Speed Carbon*… Un comble pour une console qui prône la facilité d'accès pour n'importe qui ! Alors quel est le risque pour la Wii ? C'est celui bien malheureux de devenir comme la GameCube, une console où seuls les jeux made in Nintendo maintiennent un réel intérêt pour les joueurs et où beaucoup d'éditeurs tiers ont levé le camp… J'espère en tout cas que la Wii sera mieux servie en jeux que sa grande sœur, la GameCube. Mais comme le soulignait l'article du supplément *Edge*, le lancement d'une console, aussi bon ou mauvais soit-il, n'est jamais un gage de sa réussite sur le long terme. Alors la meilleure chose à faire, c'est d'attendre pour se faire une meilleure impression dans les mois à venir. Hé oui, c'est pas plus compliqué que ça.

No

Exactement, wait and see, mais en gros, nous partageons tout de même des craintes similaires aux tiennes. Prions pour que l'avenir nous fasse mentir.

Le débat du mois

Chaque numéro verra, dans cet encadré, une question en rapport plus ou moins direct avec l'actualité.
À vous d'entretenir le débat en envoyant des missives riches, constructives et passionnantes. Les plus intéressantes gagneront… le droit d'être publiées dans le formidable magazine que vous tenez entre les mains ! C'est pas belle la vie ?
Allez-vous vous procurer une PS3 dès sa sortie ? Pensez-vous qu'elle puisse suffisamment apporter pour mériter un tel investissement ? Débattez, argumentez, faites vivre la culture jeu vidéo !

Ludo-numériquement vôtre

Plus que jamais, prenez la parole avec cette rubrique ! Le principe est simple, il vous suffit de nous faire parvenir un petit texte (300 mots ou 2 000 signes maxi). Poème, coup de gueule, délire, enivrante réminiscence… Qu'importe le sujet pourvu qu'on ait l'ivresse. Place à votre talent !

Mie Hero

Je suis désolée d'utiliser un tel moyen, mais c'est le seul qui me reste pour m'adresser à un membre de votre équipe qui est également mon héros (je pense qu'il me reconnaîtra en se disant : « Quoi ? Encore elle ? »).
Mon héros,
Voici bientôt trois ans que je n'ai plus de tes nouvelles, d'ailleurs la dernière fois que j'en ai eues, tu m'as annoncé la mort de tes gerbilles (sniff). Trois ans déjà !!! T'imagines comme ça passe vite ? ! Et je ne compte même pas le temps qui nous sépare des nombreuses conversations que nous avons eues (rappelle-toi la finale de la Coupe d'Europe 2000). Bref, mon héros, tu me manques et en véritable groupie, je suis l'évolution de ton parcours qui débuta par un site perso fait avec amour… Que de chemin parcouru pour finalement atterrir dans un illustre magazine dont mon homme possède tous les numéros (d'ailleurs, c'est une source de conflit, car ils sont actuellement chez ses parents et il voudrait les rapporter à la maison et que ça prend de la place et que je voudrais qu'il s'en débarrasse et pitié ne me frappez pas) ! Mais bon, à ce que je vois, et ce que j'avais déjà constaté, quand on prend de l'importance, on oublie qu'on est le héros de quelqu'un, sniff, c'est triste. Pour la peine, j'espère que ce mail va faire le tour de la rédac et qu'ils se moqueront bien de toi, na ! ça t'apprendra à m'oublier !!! Mais bon, je ne suis pas rancunière et je souhaite quand même une bonne année 2007 au plus gentil, au plus fort et au plus sexy des héros qui soit.
Mie
P.-S. : Je n'ai pas de gerbilles mais un cochon d'Inde qui s'appelle Touffe (et c'est un mâle).

Teckos : « Youhou ! Une lectrice ! »
Nezumi : « C'est juste une fille qui s'intéresse aux jeux vidéo… »
Plume et Ed : « Plus que ça, une supportrice de foot ! »
Keem : « Mince, encore une ex… »
Jérôme : « Ça y est, je suis amoureux… »

P.-S.

Pim !

Waoouuuhh !!! Trop fort ta nouvelle formule !!! Seulement treize jeux en preview et une actu face à presque trente pages de dossier (et encore, je ne compte pas *Edge*). Aussi, les reviews de jeux, trop bon de les avoir (pour la plupart) avec deux à trois semaines de retard par rapport à la sortie dans le commerce ! Enfin, formidable d'avoir le mag des consoles entre les mains et de voir un jeu PC en couverture !!!
David aka Crono

Crono, comme tu le soulignes dans ta missive assassine, nos tests paraissent avec pas mal de retard par rapport à la sortie des jeux dans le commerce. Cela est juste dû au fait que les éditeurs nous envoient les versions de plus en plus tard (peu avant la commercialisation des titres) et notre rythme de parution nous fait régulièrement défaut. C'est pourquoi nous préférons nous focaliser sur les dossiers et les actus brûlantes, reléguant les reviews au second plan (nous n'aborderons plus que les titres forts ou attendus). Concernant la couverture des titres PC, on avait simplement souhaité élargir le champ de traitement des jeux vidéo dans le mag. Nous attendons davantage de réactions pour définitivement se décider.

La crise d'abo

Si l'on s'abonne pour 11 numéros, le numéro Spécial Été est-il compris ou non ? Ce dernier n'est en effet pas numéroté et il n'y a rien de précisé sur les bulletins d'abonnement.
David aka Crono

L'abonnement pour un an ne comprend pas le numéro Spécial Été.

J'habite sur l'île de la Réunion et je suis fervent lecteur de Joypad depuis 1996. J'ai remarqué que depuis quelque temps il était impossible de trouver votre magazine dans les bons délais. En effet, en ce moment le seul numéro disponible dans les rayons est celui de novembre ! Merci beaucoup de m'expliquer la raison de cette indisponibilité.
Booba

C'est assurément un problème de distribution et dans la mesure où nous sommes totalement à la ramasse concernant ce genre de questions, nous t'invitons à contacter le service qui s'occupe de cela. Jette donc un œil à l'ours de la revue (l'encadré à gauche de l'édito). Bonne chance.

Joypad – Tribune – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur accepte la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leurs responsables.

PENDANT CE TEMPS-LÀ...

DÉLINQUANCE

L'âge et la raison

Quand un jeune Américain vole une voiture, se fait courser à 150 km/h par les policiers, puis prend deux avions en trichant un chouïa pour retourner dans son Texas natal, normalement, on n'en fait pas tout un flan. Sauf que quand le fugitif n'a que 9 ans, on commence à s'inquiéter. « Il ne conduisait pas mal du tout et a même réussi à éviter les herses », selon un officier. Au moins, il connaît sa vocation maintenant...

FLASH

Fantastic ours

Je ne le dirai jamais assez, il y a vraiment des gens talentueux qui arrivent à s'exprimer sur le Net. Je ne vous parle pas de Kamni ou de la petite Amy, qui sont quand même en train de tuer les *Star Academy*like, mais d'un jeu en flash, accessible à cette adresse **www.kongregate.com/games/loji/werbears**. Dirige une opération de sauvetage d'ours stupides trouver les actions à faire, ça n'a pas de prix.

INTOLÉRANCE

Ma liberté de porter

Faites très attention à ce que vous portez si vous prenez un avion de la ligne australienne Qantas Airways. Dernièrement, Allen Jasson, expert informatique de 55 ans, s'est vu refuser l'accès à l'embarquement pour le port d'un t-shirt où figure l'image de George Bush avec la mention « premier terroriste mondial ». Les gars de *Joystick* nous ont déjà sorti des trucs plus ringards, on ne les empêche pas de bosser pour autant. Ah si, en fait.

CONDUITE

L'étude qui fait mâle

Une étude américaine menée aux États-Unis vient de faire voler en éclats tous les clichés : les hommes au volant ont 78 % de risques de plus que les femmes de se tuer en voiture. Selon un porte-parole de l'Insurance Institute for Highway Safety : « Les hommes sont davantage portés à adopter une conduite à risque, à prendre le volant alors qu'ils ont bu et à ne pas porter leur ceinture. » Ça me rappelle quelqu'un ça...

MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Offrez un abonnement !
un cadeau qui dure toute l'année

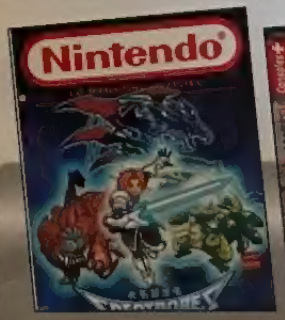
Abonnement immédiat simple et rapide
tout en économisant jusqu'à 50 % !*
*sur le prix de vente en kiosque

47 % D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE

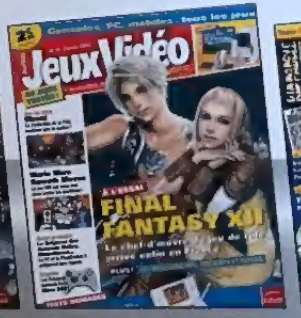
49 % D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE

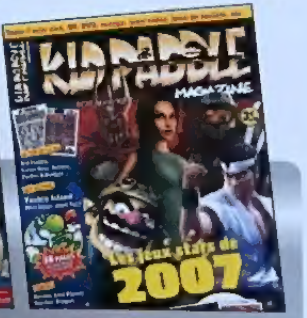


44% D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE

Abonnez-vous et réabonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

www.mesmagazinesfavoris.fr
l'adresse favorite de vos magazines favoris

BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au B1122 ou 0899 706 222

+300 BRUITAGES: BRUITAGES au B1122

Bébé mix	170 346	Sexy remix NEW	170 355
Bébé qui rigole NEW	170 347	Sirène de police NEW	170 356
Bruits érotiques	170 348	Ultrasons	
Cigales	170 349	extraterrestres	170 357
Fou rire	170 350	Vieux téléphone	170 358
Moteur de moto	170 351	*Allo! Ici la gendarmerie!*	170 359
Mousstique F1 NEW	170 352	*Décroche, allez, décroche!*	170 360
Pets	170 353		
Rires de bébé	170 354		

Décroche, vite, allez! Ah, trop tard... 170 361
Dicroche mon fils, c'i ta mère 170 362
J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore NEW 170 363
Je réponds pas aux cons... 170 364
Mais décroche!! (Hystérique) 170 365
Vous avez un message! (Femme) 170 366
Wesh ma couille! Bien ou bien? 170 367

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au B1111 ou 0899 705 111
+ VIDÉOS: VIMOTO VTUNING VCRASHS VOFFICE VMANGAS VALBATOR... au B1111 (vmoto au B1111)

+500 VIDÉOS: VIDEOS au B1111

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au B1122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au B1122 *(le parrain au B1122)*
+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL VARIETE DANCE ZOUK REGGAE RAI CINE TV PUB CLASSIQUE HYMNE JAZZ WORLD... au B1122 *(rap au B1122)*

+6500 SONNERIES: SON au B1122

RAP, RNB

A fleur de toi	170 157
Assassin de la police	170 158
Au bout des rêves	170 159
Boulbi	170 160
Break it off	170 161
Buttons	170 162
Confessions nocturnes	170 163
En chanson NEW	170 164
Façon Sex	170 165
Femme de couleur	170 166
Femme like U	170 167
Fous ta cagoule	170 168
I wanna love you NEW	170 169
Irreplaceable	170 170
La boulette (génération non-non)	170 171
La mère des enfants perdus	170 172
Long way 2 go	170 173
Ma soeur NEW	170 174
Mal de guerre	170 175
Marly Gomont	170 176
Mauvaise foi nocturne NEW	170 177
Me & U	170 178
Moi j'ai pas	170 179
My love	170 180
Par amour	170 181
Pitbull	170 182
Pose ton gun 2	170 183
Quoiqu'il arrive NEW	170 184
SexyBack	170 185
Smack that	170 186
Still D.R.E.	170 187
Ta meuf NEW	170 188
That's that	170 189
Victoire	170 190

POP, ROCK

Crazy	170 191
Durch den monsun	170 192
Hotel California	170 193
Hurt	170 194
Starlight	170 195

METAL, HARD ROCK

Hell bells	170 196
Highway to hell	170 197
Thunderstruck	170 198

VARIETES

Aimer jusqu'à l'impossible	170 199
Allumer le feu	170 200
Amies ennemies	170 201
Aux arbres citoyens	170 202
Caravane	170 203
Désolé pour hier soir	170 204
Donne-moi une vie	170 205
Et vice Versailles	170 206
Face à la mer	170 207
J'ai demandé à la lune	170 208
J'traine des pieds	170 209
Je te promets	170 210
Je viens du Sud	170 211
L'aigle noir	170 212
L'aventurier	170 213
L'envie	170 214
La femme chocolat	170 215
La loi du silence	170 216
Le Roi Soleil-Ca marche	170 217
Le Roi Soleil-Mon essentiel	170 218
Le Roi Soleil-Tant qu'on a de sous	170 219

VARIETES (suite)

Les lacs du Connemara	170 220
Louxor, j'adore	170 221
Marie	170 222
Mistral gagnant	170 223
Mon ange	170 224
Mon coeur, mon amour	170 225
Not too late NEW	170 226
Petite soeur	170 227
Roc	170 228
Vivo per lei	170 229

TOP!

A fleur de toi	170 232
Marly Gomont	170 233
Par amour	170 234
Fous ta cagoule	170 235
Smack that	170 236
Confessions nocturnes	170 237
Everytime we touch	170 238
Victoire	170 239
Mon pays	170 240
Façon Sex	170 241
Elles demandent	170 242
Prison Break VF	170 243
Rocky Balboa	170 244
NCIS	170 245

DANCE, ELECTRO

Dolly song	170 230
Everytime we touch	170 231
Fais la poule NEW	170 246
Gabriel	170 247
Le papa pingouin	170 248
Living on video	170 249
Love to love you baby	170 250
Put your hands up for Detroit	170 251
Rock this party	170 252

ZOUK, REGGAE

Aime-moi plus fort	170 253
C cho ça brule	170 254
Coup de boule	170 255
Elles demandent	170 256
Emmène-moi avec toi	170 257
No woman no cry	170 258

ITALIE, LATINO

La Camisa Negra	170 259
Obsession	170 260
Porque te vas	170 261
Sara perche ti amo	170 262
Ti amo	170 263

RAI, ORIENTAL

Abdel Kader	170 264
El Salam Alaikoum	170 265
Josephine	170 266
Mon pays	170 267
Partir loin	170 268
Ya rayah	170 269

CINE, TV

14h12, Christophe Colomb	170 270
20h-Musique de Jack Bauer	170 271
24h-Sonnerie CTU	170 272
Agence tous risques	170 273

CINE, TV (suite)

Amélie Poulain	170 274
Amicalement vôtre	170 275
Baila Morena	170 276
Bob l'éponge	170 277
Boulgourdi-i will always love you	170 278
Charmed	170 279
Desperate Housewives	170 280
Dragon Ball GT	170 281
Dragon Ball Z	170 282
Dragon Ball Z-We got power	170 283
Friends-Thème	170 284
Full metal alchemist	170 285
Ghost-Unchained melody	170 286
Grey's anatomy	170 287
High school musical	170 288
I don't want to be	170 289
Il était une fois dans l'ouest	170 290
James Bond-Casino Royale	170 291
James Bond-Thème	170 292
Jeux interdits	170 293
L'incorruptible-Tubular Bells	170 294
La 7ème compagnie	170 295
La Boum	170 296
La panthère rose	170 297
La soupe aux choux	170 298
Le bon, la brute et le truand	170 299
Le dernier des Mohicans	170 300
Le Parrain	170 301
Le Roi Lion-Hakuna Matata	170 302
Les aventuriers de Kabbo Tarzan	170 303
Les bronzés font du ski	170 304
Les bronzés font du ski-Le message	170 305
Les Experts	170 306
Les frères Scott	170 307
Les mystérieuses cités d'or	170 308
Les Simpsons	170 309
Les tontons flingueurs	170 310
Magnum	170 311
Midnight Express	170 312
Mission Impossible 1-Thème film	170 313
Mission Impossible-Thème série TV	170 314
Naruto	170 315
Naruto-Go	170 316
NCIS	170 317
Pirates des Caraïbes	170 318
Plus belle la vie	170 319
Prison Break VF	170 320
Prison Break VO	170 321
Pulp Fiction-Misirlou	170 322
Requiem for a dream	170 323
Rocky Balboa	170 324
Rocky III-Eye of the tiger	170 325
Scarface-La résurrection	170 326
Sex and the City	170 327
Top Gun-Take my breath away	170 328
Ushuaïa TV-2006-Walking away	170 329

PUBS TV

Dim	170 330
Nutella-Glorious	170 331
Toutouyoutou	170 332

BRUITAGES, FETES

Bali Balo	170 333
J'ai la... qui colle	170 334
La digue du...	170 335
La petite huguette	170 336
Pin Pom (Pompier)	170 337
Signal aéroport	170 338
Sirène de police américaine	170 339
Sonnerie vieux téléphone	170 340

HYMNES, REGIONS

Hymne Corse	170 341
Hymne France-La Marseillaise	170 342
Hymne Italie	170 343
Hymne Portugal	170 344
L'internationale	170 345

SMS+

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!

Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au B1111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au B1111 *(worms au B1111)*
+ JEUX: REFLEXION COURSE SIM BILLARD CASINO STRATEGIE ACTION CARTES TIR SUDOKU FLIPPER... au B1111 *(reflexion au B1111)*

+800 JEUX: JEUX au B1111

persomobiles

81122* 0899 706 222

www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 170239 au 81122 pour la sonnerie Victoire.

TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au B1122
(170410Julie au B1122)

+400 PERSOS: PERSOS au B1122

LOGOS & ANIMES

TÉLÉCHARGER: Référence au B1122 ou 0899 706 222
+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au B1122 *(neons au B1122)*

+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au B1122